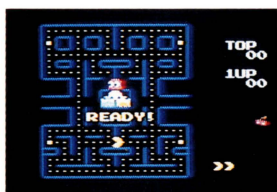
1991年2月1日発行(隔月1回1日発行)第6巻 第1号 通巻39号
NAMCO COMMUNITY MAGAZINE
NG
1991 FEB.
2
エヌジー
ナムコット
ニューアイテム大集合
●レッスルボール
●パックマン
●ナムコット麻雀Ⅲ マージャン天国
超破壊アクションガンゲーム
スティールガンナー

CONTENTS

NG
1991 FEB.
No. 39

●編集　NG編集室　●デザイン　VCP　●印刷　奥村印刷　●表紙イラスト　藤岡勝利

Brand-new!
ARCADE NEW GAME
さっさと片づけてこい!
国際テロ組織STURMを
叩きつぶせ!!
ACT 1
IS OVER
POLICE
2人同時プレイ
可能
CLIFF
Cool fish Guy
GARCIA
Mad cap Guy
超破壊アクションガンゲーム
Steel Gunner
TERRORIST
VS
CITY POLICE
スティールガンナー
登場

ARCADE NEW GAME

Steel Gunner

スティールガンナー

凶悪なテロ集団壊滅のため、ガルシア！　クリフ！
撃って撃って撃ちまくれ！
'91のスタートは、超破壊アクションガンゲーム『スティールガンナー』だ。

STORY

舞台は近未来、凶悪な犯罪が続発するアメリカの一都市。特殊部隊スティールガンナーが空港警備の任務についていた。

ガルシアとクリフは、性格、前歴は異なっても、優れたスティールガンナーであると同時に、市警の問題児でもあった……。

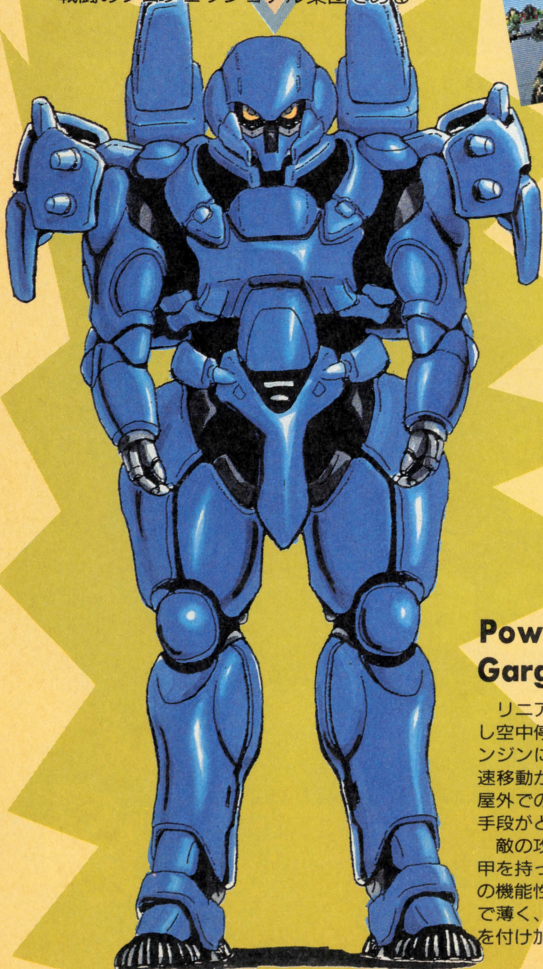
かつてSWAT隊員だったガルシアは、射撃と戦術に優れた才能を持っていた。それにもかかわらず、行き過ぎた捜査といい加減な性格で一般警官に格下げされていたところ、その腕を買われ、特殊部隊に抜擢された。

一方、クリフは空軍のエースパイロット。強靭な肉体と優れた反射神経を持ち、地上における戦闘もトップクラスだったが、規律が厳しく、疑似戦闘訓練ばかりの空軍に嫌気がさし、スティールガンナーへの入隊を志願した。そんな型破りなふたりのコンビは、日々署長の頭痛の種となっていた。

そこに国際テロ組織「シュツルム」が出現したのだ。彼らの目的は？　何故この街に？　目的遂行のためなら手段を選ばないテロリスト集団を、叩きつぶせるのは奴らしかいない！　無鉄砲だが正義感が強く、悪人は決して逃しはしない！

ガルシアとクリフが、今、パワードスーツを装着し、HAMMER：TWIN-1022を手に、市街地へ飛び出した……。

Steel Gunner

それは、「最新型戦闘用パワードスーツ」を装備した、対テロリストの特殊部隊。市民生活を脅かす凶悪犯罪に対処するために生まれた、戦闘のプロフェッショナル集団である──

▶パワードスーツを装備し、テロリストに立ち向かうガルシアとクリフ

Powered Suit : Gargoyle（ガーゴイル）

リニアホバリングシステムを搭載し空中停止が可能、小型ジェットエンジンにより時速400km/h以上の高速移動ができる。建物内部での戦闘、屋外での高速追跡戦等、幅広い使用手段がとれる。

敵の攻撃にある程度耐えられる装甲を持っているが、あくまで戦闘中の機能性を重視しているため、軽量で薄く、耐久力はわずかであることを付け加えておこう。

ACT 1 NEO ARC INTERNATIONAL AIRPORT

戦いの序曲は空港から始まった……

空港(エアポート)を急襲するテロリストを攻撃せよ!

ロボット工学の権威ライアン博士と助手エリスがネオアーク空港に到着、厳戒体制が敷かれていた。そこへ突如、テロリストが襲いかかり、博士たちを連れ去っていった——。

▶警官隊の護衛にもかかわらず、次の瞬間、博士とエリスはさらわれてしまう。ガラスの向こうには、敵のパワードスーツの不気味な影が……

▲空港ロビーでの銃撃戦。無数の敵ロボットKobolt(コボルト)がマシンガンで反撃してくる。背後にいるのはHarpy(ハーピー)だ

▲空港滑走路での空中戦。エアバイクFlying Platform(フライング プラットフォーム)が高速で攻撃をしかける

▲ACT 1のボスFlamer(フレイマー)。火炎放射器とミサイルの波状攻撃はかなり強力だ

ACT1 BOSS Flamer
(フレイマー)

白兵戦用パワードスーツ
全高：4m30cm
装備：火炎放射器
対パワードスーツミサイル

Frogger
(フロッガー)

THE LABORATORY OF QUANTUM

量子物理学研究所が占拠された

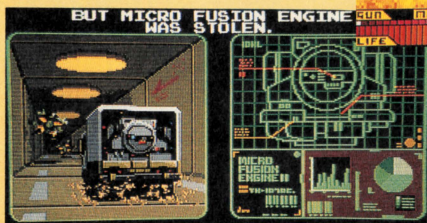
研究所のテロリストをただちに排除せよ！

郊外の量子物理学研究所がテロ集団に占拠された。彼らの狙いはいったい何なのか？　ゲートを突破し所内に突入すると、敵ロボットが待ち受けていた。

▲エレベーターシャフトでは、パワードスーツやエアバイクが執拗に攻撃してくる

▶通路をさえぎって現れた、ACT2のボス、Raven（レイブン）

ACT2 BOSS Raven（レイブン）

高機動パワードスーツ
全高：3m80cm
大型ジェットエンジン搭載
最高時速：600km/h

◀研究所のテロリストは倒したが、「小型核融合エンジン」を盗まれてしまった

How to Excite!!

『スティールガンナー』は、画面に現れる敵テロリストを銃で撃ち倒していく、ルールはいたって簡単なガンゲーム。でも、シンプルなだけに、マシンガンを撃ちまくり、ミサイルをぶちかまして、敵を片っ端から倒していくのは、まさに、カ・イ・カ・ンなのだ。

●敵の攻撃を受けるとLIFEが減少するので、とにかく撃たれる前に撃つ。敵ミサイルも撃ち落とせるぞ。
●各面終了時に、成績に応じてLIFEが回復。ミサイルも補充される。
●逃げまどう一般市民に要注意。彼らを撃つと、自分のダメージとなってLIFEが減るので気をつけよう。

その他、窓ガラスや植木、機械類などは、気にせずガンガン撃ってしまおう。署長から大目玉をくらうのを気にしていたら、スティールガンナーは務まらない！

GUN TYPE；HAMMER TWIN-1022

ミサイルトリガー　弾数に制限あり

ガントリガー　10mm特殊炸裂弾、弾数無制限

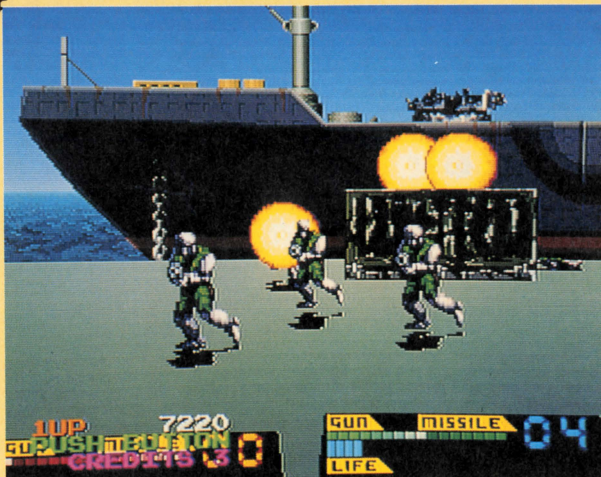
ACT 3

ARCADE NEW GAME

THE ORDNANCE FACTORY IN THE PORT

テロ集団は巨大兵器を製造していた

港の秘密工場を破壊せよ!

テロ組織は、ロボット工学の技術と小型核融合エンジンにより、恐るべき巨大兵器を開発していた。彼らの秘密工場をたたくべく港に向かった。

▲港の倉庫街での銃撃戦

▲Ravenを操縦していたテロリストを尋問した結果、驚くべき計画が明らかになったのだ

本日の苦情件数

空港の窓ガラス、ドラムカン、コンピュータ機器など、激しい銃撃戦で周りの敵以外の物を破壊すると、それは「苦情件数」となって、各面終了時に、表示されてしまう。しかしゲームプレイには無関係なので、気にせずガンガン撃っていこう!

▲署長にしぼられるガルシアとクリフ。でも、こんなのは毎日のことさ!!

ACT 4

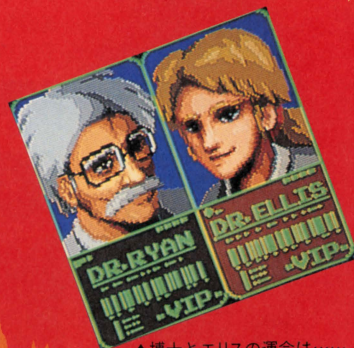
FINAL STREET BATTLE

◀STURMのリーダー、ゲイツ・ウェルナー

GUN MISSILE 00 GUN MISSILE 04 LIFE LIFE

決着をつける時がきた

市街地決戦!

海から街に上陸した、テロ組織の巨大兵器「ゴーレム」が無差別攻撃を開始した。今度こそ、「シュツルム」を壊滅させ、博士とエリスを救出せねばならない。
戦場と化した街に、ガルシアとクリフは出撃した──。

▲博士とエリスの運命は……

スティールガンナー

COMING SOON!!

登場！ぱんぽこりん♪

高度な技や反射神経を駆使しなくても、誰でもやさしくプレイできるピンボール。ルールはいたって簡単。"大あたり"の穴にボールを入れるだけ。みごと入るとまる子ちゃんグッズがもらえるよ。

プレイ中にまる子ちゃんの声がいっぱい聞けるゾ！

ラスト1球になった時
「やばいよ、これは」

ゲームオーバーの時
「おしかったね」
〈ナレーターの声で……〉
世の中、そんなに甘くない

プライズマシン
ちびまる子ちゃん みんなあそぼう！
(2月中旬登場予定)

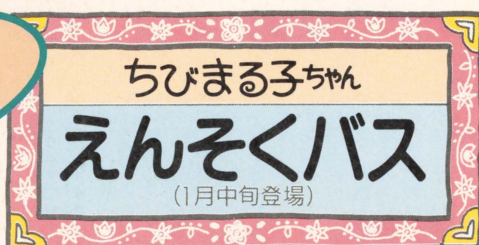
ルーレット上に散りばめられているキャラクターの中から、まる子ちゃんの遊び相手を探しあてるゲーム。うまくあてて、まる子ちゃんグッズをもらっちゃおう。

まる子ちゃんがルーレットの上をポンポン飛び跳ねている

お馴染みのキャラクターたちが愉快だね。"あたり"は、花輪クンとたまちゃん、おじいちゃんの3人だよ

※誌面上の写真は開発途中のもので、完成品とは多少異なります。

ナムコランドの人気者になれそうで、あたしゃうれしいよ。

「ぴーひゃら～、ぴーひゃら～♪」のテーマ曲が聞こえると小さな子供から、美人のOL、いいお年のおじさんまでが浮かれて踊り出すんだから、日本って平和な国だよね。今や平成の大スターにのし上がった**ちびまる子ちゃん**。いよいよ、ナムコのゲームマシンに登場するよ。こりゃ、ナムコランドがますます賑やかになるねえ。

マンガの世界に出てきそうなかわいい遠足バス。妹や弟に便乗してキミもどう？

- 運転席のボタンを押すと、まる子ちゃんのノーテンキな声が聞けるよ。
  「待ちに待った遠足だよ。うれしいなったら、うれしいな」
  「ひゃっほう～、もうすぐお弁当が食べられるよ」
- 後部席の声の出るラジカセボタンで、『踊るポンポコリン』を楽しめるというアトラクションがうれしいね。

遠足にはズバリ、キタロー袋が欠かせないでしょう

私、酔ったら、どうしよう…

ベイビー、このバスは実に快適さ。気持ち悪くなんかならないのさ～

でもあんた、ギャラクシアン³で、酔ってたくせに！

こうしてみんなを乗せた遠足バスは、目的地ナムコランドに向かうのだった

※キタロー袋とは、「ゲゲゲの——」から命名された袋らしい。

NGフォーラム

受賞・イベント・グッズ……今号もナムコ情報がめいっぱいのNGフォーラム。'91年もいろんなニュースを提供していくよ!!

《NEWS》

「アミーズメントパラダイス」エキサイティングゲームマシン賞 ファイナルラップ2が受賞!!

◀3人の番組パーソナリティが司会進行役＋プレゼンテーター。賞状を受け取るのは、ナムコ広報マン・赤倉さん

シグマ提供のラジオ番組『アミューズメントパラダイス』(ラジオ日本・毎火曜深夜12時30分〜)は、『ラジアメ』についでゲームマニアに人気の番組。その『アミパラ』の'90年度締めくくりというべき「第1回エキサイティングゲームマシン大賞」を、ナムコの『ファイナルラップ2』が受賞しました。

公開生録と兼ねて行われた受賞式で、まずは各部門賞の発表。『ファイナルラップ2』はレーシングゲーム部門にて〝鈴木亜久里のプレイを見てみたいで賞〟を獲得。「『ウイニングラン鈴鹿GP』では遊べなかった不器用な人たちに、自信を取り戻させた」功績を讃えられての受賞です。

さて、いよいよ部門賞を受賞した11ゲームの中から選ばれる栄えある大賞は――『ファイナルラップ2』。これは番組内での人気ベストテンにおいて、「並みいる強豪マシンを相手に13週連続ベストワン獲得という偉業を成し遂げた」功績を認められての受賞でした。ゲーム場での人気に支持されたこのような賞をいただけるのは、とてもうれしいことですね。ナムコゲームは今年も頑張ります。みんな応援してね。

〈ユニークな各部門賞を紹介〉

◀RPGゲーム部門▶**マジック・ソード**／カプコン
なんて心強い味方がつくんで賞
◀パズルゲーム部門▶**コラムス**／セガ
男まで宝石好きにしてしまったで賞
◀スポーツゲーム部門▶**ワールドカップ'90**／テクモ
来年はもっと人気が出るで賞
◀レーシングゲーム部門▶**ファイナルラップ2**／ナムコ
鈴木亜久里のプレイを見てみたいで賞
◀クイズゲーム部門▶**クイズHQ**／タイトー
たまには頭をつかいま賞
◀ピンボールゲーム部門▶**オペラ座の怪人**／データイースト
初心者でもマルチボールが楽しめるで賞
◀アクション＆シューティングゲーム部門▶**パロディウスだ!**／コナミ　笑いま賞!
◀ルックス部門▶**ビースト・バスターズ**／SNK
エンディングまでいくら使えばいいんで賞
◀コンセプト部門▶**シスコ・ヒート**／ジャレコ
日本でやってもヒートするで賞
◀キャラクター部門▶**大工の源さん**／アイレム
日本の文化を守りま賞
◀アミューズメントセンター部門▶**ゲームファンタジア**／シグマ
ちょっとズルいで賞

《CM NEWS》

メルヘンメイズ ファミスタ'91 CMレポート

近頃、お茶の間をお騒がせしているナムコットCM。昨年末から今年にかけては『メルヘンメイズ』(PC)『ファミスタ'91』(FC)が登場したよね。

『メルヘンメイズ』はちょっとミステリアスなストーリー。最初に現れたおとぎの国の建物は、1.5メートル程のミニチュアセットを製作。そこへ、外人モデルのリンディー演ずるアリスの姿を合成。ビルの谷間に落ちていった影も、実写した物を合成しているんだ。

代わって、『ファミスタ'91』は、前作に引き続きレトロ感覚で迫ってる。昔懐しい、少年マンガ誌の表紙を思わせるショットも個性的。「今日もファミスタ、明日もファミスタ、ファミスタあれば、一生幸せ」このバカバカしい程力強い歌も、やけに懐かしく、おかしさが込み上げるよね。ナレーションは、知る人ぞ知る〝オジャマします〟の南州太郎氏。地域によってはオンエアが終了しているので、不運にも見逃した人は悪しからず。

今後もナムコットCMに要注意・・・!

▼合成撮影の技術で、本当に、風船に引きあげられているようなリンディー
企画制作＝読売広告社＋ロボット
モデル＝リンディー・シュタイナー

▼後ろの回転板は、何と人の手で動かしていた！　ご苦労様です
企画制作＝東急エージェンシー＋太陽企画
音楽・唄＝中谷靖
ナレーション＝南州太郎

〈NEWS〉

ナムコ、「AVA（オーディオ・ビジュアル・エイジ）グランプリ」及び「第4回ゲーメスト大賞」で大健闘

第四回 ゲーメスト大賞授賞式

12月といえば、一年のとりまとめであり各種受賞シーズン。ゲームの世界でも、うれしいニュースが、舞い込んだよ。

映像ソフト産業の振興と国内外の映像ソフトに関するネットワーク作り実現を目指す「国際映像ソフトウエア推進協議会」。こちらが主催する、AVAグランプリにおいて、AVA博展映像部門・特別賞を『ギャラクシアン³』が受賞したんだ。花博で人気集中した、360°画面アクティブシミュレータ。その3D映像処理の、最新技術と斬新な発想が評価された。ドラグーンに乗りこんだキミなら、その感動がそのまま受賞理由ってことがわかるよね。

そして、お馴染みの『第4回ゲーメスト大賞』。今回は、愛読者をプレゼンターに招待したり、ゲームミュージックのライブありと盛りだくさん。そんな中で、ナムコは、3年連続「好きな（ナムコファン）メーカー賞」を獲得したんだ。キミたちの熱意のおかげだね。サンキュー!! でも、次回はズバリ、ゲーメスト大賞を狙ってがんばります。引き続き応援してね。

▲AVAグランプリ受賞式。受け取るのは、ナムコ市川副社長（右）

▲受賞式に参加したのは、ラジアメでお馴染みの田井凡人（後列右から2番目）

〈BOOKS〉

『ドラゴンスピリット』『ワルキューレの冒険』が小説に、『カイの冒険』がゲームブックに！

あの『ドラゴンスピリット』と『ワルキューレの冒険』（もちろん、メチャ美しい表紙とカラーグラビアはふじ先生の手によるもの）が、遂に小説になったよ。壮大なゲームストーリーをベースに展開するそれぞれの冒険物語。きっと、言葉の魔術がキミを冒険の世界へワープさせてくれるだろう。ゲームとは、また違った楽しさを満喫できること間違いなしだ！

それともう一冊。こちらはゲームブック『カイの冒険』。相変わらず頼もしいカイちゃん、今回はどんな旅を体験させてくれるかな？

いずれも力作、ファン必読ブックなのだ!! さて、どれから読もうかな？

●スーパーアドベンチャーゲーム『カイの冒険』
東京創元社刊　650円（税込）
健部伸明／山下武師著
カバーイラスト：渡部正久

●小説『ワルキューレの冒険 ——紡（つむ）がれし時の彼方に——』
双葉社刊　1,000円（税込）
尾崎克之著
カバーイラスト・冨士弘

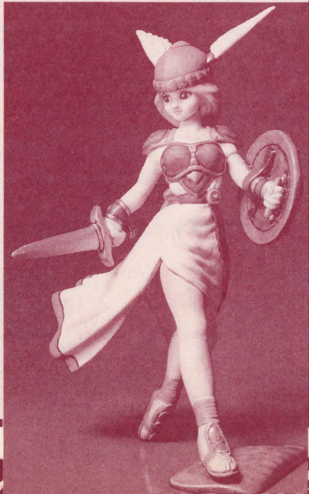
DRAGON SPIRIT

●小説『ドラゴン・スピリット』
双葉社刊　1,000円（税込）
不破悠介著
カバーイラスト：生頼範義

〈GOODS〉

ワルキューレ、フィギュアで新登場

数々のナムコキャラの中でも大人気を誇るワルキューレが、立体フィギュアとして新登場するよ。フィギュアスケールは、12分の1と8分の1の2パターン。しかも、それぞれ違うポーズだっていうから、うれしい限りだ。

女戦士ワルキューレの勇ましさ、優しさ、可愛らしさを表現するのはキミの腕次第だぞ。さあ、ワンダーモモ同様、キミのイメージを膨らませて彩色しよう。きっと新たな魅力を引き出せると思うよ。

▶12分の1スケール試作品。ワルキューレの優しさが伝わってくるね。（写真は試作品のため実際の商品とは異なることがあります）

㈱ボークスより
2月発売予定
1/8…4800円
1/12…2800円
（税別）

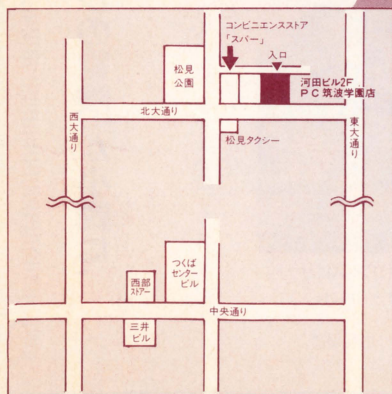
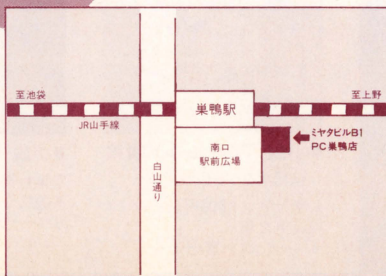
LOCATION NETWORK
ロケーションネットワーク

ナムコファン・ゲーム通が集まるお店特集

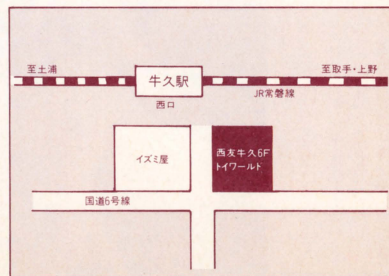
- ●プレイシティキャロット巣鴨店
- ●プレイシティキャロット筑波学園店
- ●西友牛久トイワールド店

僕らは、やっぱりナムコの店が好き!!

「ナムコのお店ってどこか違う!」「やっぱりゲームをやるんだったらキャロットがいいな」って声を聞くとうれしくなるね。今回はナムコファン・ゲーム通の集まるお店を訪ね、人気の真相にせまってみるよ。

MAP

●PC筑波学園店

●PC巣鴨店

●西友牛久トイワールド店

プレイシティキャロット巣鴨店

ゲームマニアのメッカ"すがも"が改装オープン！

▶スタッフの皆さん。夜には女性スタッフも入るらしいよ

◀日本最大のゲームサークル"VG2"もPC巣鴨が発祥地。取材日に偶然、サークル幹部の皆さんに出会ったんだ。みんな元気そうに活動していたね

来てね！

数多くのゲームの達人、ハイスコア、ゲームサークルなどを生み出してきたPC巣鴨。オープン7年目にして初めて改装されきれいになったよ。ゲーマーだったら、その名を知らぬ人はいないと言われるほど全国的知名度の高いお店だけに、誰もが興味深く今回の改装工事を見守っていたんだ。不安と期待で胸を躍らせ、新しくなった店内を訪れて、なんだかうれしくなってしまったS子。だってお店はすごくきれいになっているし、しかも従来の親しみやすい雰囲気も、そのまま残されていたんだからね。照明の数が増え明るくなった店内に楽しい壁面のグラフィック。店内から流れるBGMも音がよくなっている。大きな鉢植えの観葉植物が、あっちこっちに配置され、気持ちもなごむね。新しくなったPC巣鴨では、どんなゲーマーたちが育つのだろうか。

住所／東京都豊島区巣鴨1－15－1　ミヤタビル
☎(03)3943－6735
営業時間／10時～24時
定休日／なし

▲改装して新しいお客さんがどんどん増えている。家庭用に移植されたゲームが発売になると同時にもう一度そのビデオゲームも入荷するなど機械の構成に工夫が凝らされバランスがとれている

◀改装前も親しまれていた休憩スペースもしっかり残されている。『ファイナルラップ2』は最大設置台数8台勢揃い。一番人気の高いコースはイタリー、次がジャパン、モナコと続くそうだ

佐藤店長は語る

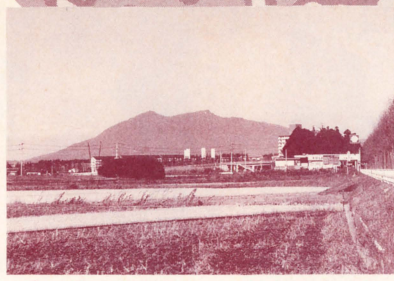
メンテナンスにはちょっとうるさいですョ！

美しい店内に良質の店員がいることは、いいお店と呼ばれる必須条件ですね。でも、それ以前に機械の調子が悪いとお客さんは来てくれないですから。機械のメンテナンスには必要以上に気を遣ってますよ。また、お客さんが今、どんなゲームを望んでいるか、お店のニーズに合った機械は何か？　ということを常に考えてますね。これだ！　と思う機械があったら即仕入れ、それが新鮮なうちにお客さんにプレイしてもらう。調子が悪くなったら即、直す。それを、毎日毎日エンドレスに繰り返すこと。目に見えない地味なことですけど、結果的にそれが、お客さんに喜ばれるいちばん大切なことではないでしょうか(笑)？

▲忙しい中を取材に応じてくれた佐藤店長。景品ひとつ仕入れるのも、今、世間で何が流行しているか情報収集し、自分の足で浅草橋まで仕入れに行くという情熱的な人だ

プレイシティキャロット 筑波学園店

大学生、教授もやってくる学園都市の小さな楽園！

▲常連の皆さんと……。人気の高いピンボールは4台揃っている。

▲晴れた日には筑波山がくっきり見える。このあたりは、まだまだ自然が多いね

筑波学園都市といえば、あの星丸クンも大活躍した〝科学万博〟の開催地として記憶に新しい。広大な土地に碁盤の目のように美しく整備された道路。その上に筑波大や国立研究所など46機関の建物が林立している。今やこの学園都市は、日本最大の頭脳センターとして重要な役割を果たしている。

その学園都市内にあるこのキャロットは、以前は高校生を対象としたビデオゲーム中心のお店だったが、去年の7月に改装されて以来、高校生や大学生はもちろん一般客や女性客も増え、幅広い層の人たちで賑わうようになった。場所柄筑波大の学生や教授もたくさんやってくるらしいよ。いつも難しそうな講義をする教授のプレイ姿って、なんだかおもしろそうだね。

お店で最も人気が高いのは大学生ファンの多い『ファイナルラップ2』とピンボール。近くに筑波サーキットがあるので大学内に車やバイクのサークルなども多く、みんなレースが好きだからゲームもレーシングものの関心度が高くなるらしいね。また、店内で自由にもらえるピンボールのプレイニングマニュアルのサービスは、ピンボールファンが増えるひとつのきっかけになっているようだ。ピンボールの遊び方や攻略法って、知っているようで知らない人が意外と多い。正しく学んでプレイするとピンボールの奥の深さを改めて知らされるようだ。

住所／茨城県つくば市天久保1−5−3
☎(0298)51−7581
営業時間／日祭日 10時〜24時
平　日 12時〜24時
定休日／なし

お店の場所がわからない人がいたら、私、店長がお迎えに上がります！

筑波は電車が走っていないので、バスか車で来てもらうことになりますが、このキャロットの場所は本当にわかりづらいんです。バス停からも遠いですし。よく電話でお店の行き方をお尋ねになる人がいらっしゃいますが、お店の前まできて、入口がわからず電話してくる人もいるほどですから(笑)。もし、どうしてもわからなかったら遠慮せず電話してください。私がお迎えにあがりますヨ！

▶小野店長と伊藤係員

◀お店の入口付近。コンビニエンスストアの2階なんだけど、入口はどこでしょう？

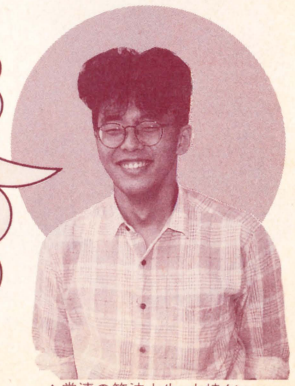
◀楽しそうにプレイするお二人。おや、『ゼビウス』ではないの？　懐しいね

▲改装して明るくきれいになった店内。壁にはアンディ・ウォーホルの絵がさりげなく飾られている。狭いながらもオシャレなお店だ。まるで本社のロビーを思い出すね、フフッ！

実験や卒論の気分転換はキャロットで！

僕は今、筑波大の3年で出身が山口なんです。山口にはキャロットがなかったので、ここにくるのを楽しみにしていたんですよ。もう通い始めて3年になるけど、ここはいごこちがいいですね。筑波大の研究室でもキャロットは有名ですよ。みんな徹夜で実験やレポートを作っているから、疲れるとプレイしにくるんですね。1〜2時間プレイしたら〝さぁ、また実験だ！〟って元気に帰っていく。みんなゲームとうまくつきあってますよ(笑)。

▲常連の筑波大生、大崎クン

西友牛久 トイワールド店

やさしい店長に会えるから、途中下車してでも寄ってみたい！

▲お店に集まってくれた常連の皆さん

▲スタッフの皆さん。カウンターのコミュニケーションノートでお友達を作ってね

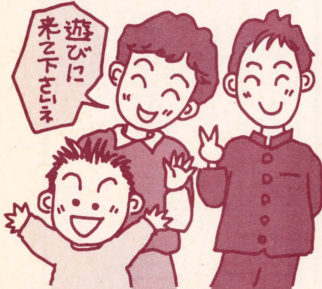
上野駅から常磐線に揺られて約1時間、牛久駅のホームに降りるとなんだか空気が違う。都内からわずか1時間離れるだけで、こんなに解放感を味わえるなんて……。大きく深呼吸をしてすっかり爽快(そうかい)な気分になったS子は、足どりも軽やかに西友6Fのトイワールドに向かった。

約200坪のゆったりとした店内は、エスカレーターを境にビデオゲームエリアと乗物・プライズマシンエリアにわかれている。どちらのエリアにいる家族連れ、中高生たちも、わが家のようにくつろいだ顔をしている。たぶん、この近辺の地域住民が遊びにきているのだろうと思っていたら、遠方から来ている人も意外と多いらしい。電車通学の学生さんなどは、わざわざ途中下車して遊びに来てくれるそうだ。土浦(と)の2つ手前の牛久駅は、特急電車の停まらない小さな駅なのにである。地元土浦にはいくつもゲームセンターがあるのに、なぜか子供たちはこの店にこだわって遊びにきてくれる。

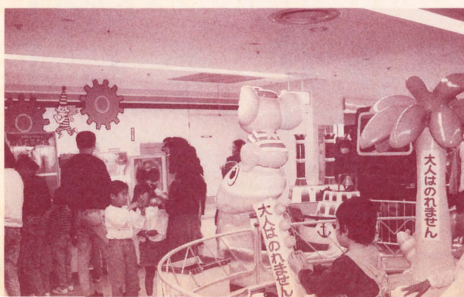
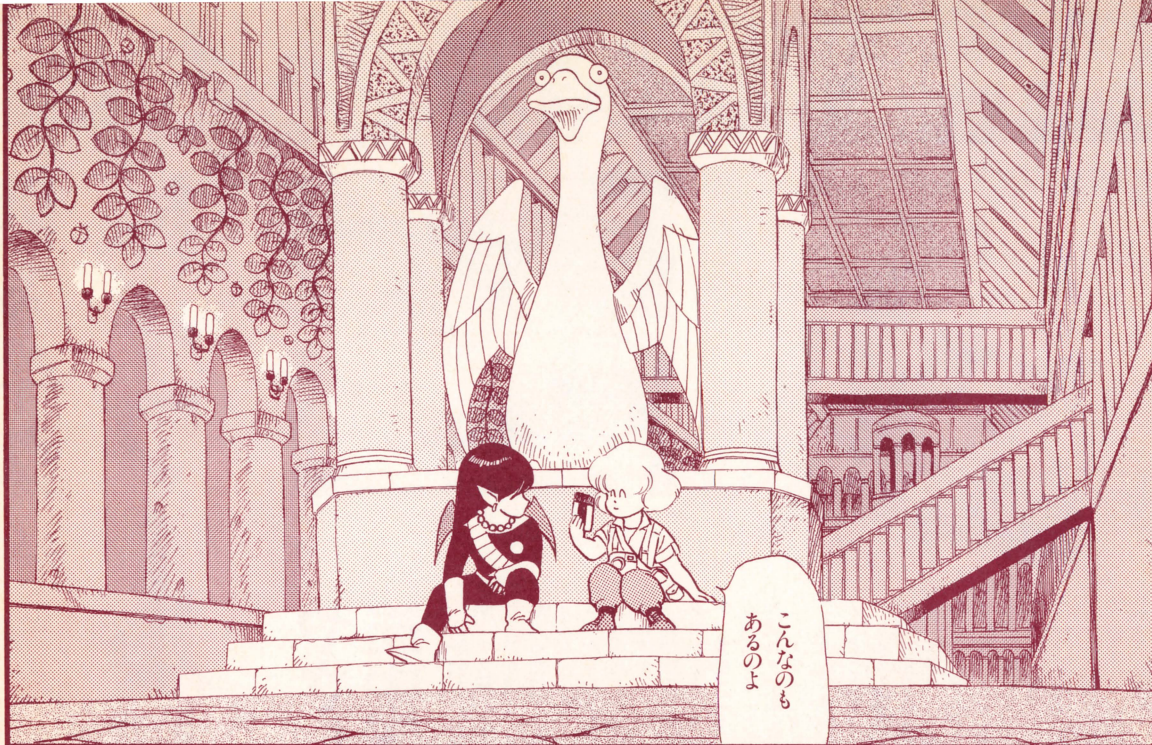
広くて清掃のゆきとどいた店内、そして、愛情たっぷりの店長に会えるんだったら、多少時間かけても、このお店で遊びたい気持ち、S子にもわかる気がしたよ。

▲トイワールド入口にあるSL。ちびっ子に大人気

住所／茨城県牛久市牛久町256—6
西友牛久店内
☎(0298)74—1111
営業時間／10時〜19時
定休日／木曜日(多少変更あり)

▲岡野店長

心が通い合う言葉「こんにちは！」

ここでは、どんなに忙しくてもお客さんの顔を見たら「こんにちは、いらっしゃい」と声をかけるように心がけているんですよ。最初はこちらから声をかけていたんだけど、今では子供たちのほうからお店にくるとまっ先に「おばさん、こんにちは」ってあいさつをしてゲームを始めるようになりましてね。私がつい忙しくて手が離せず、馴染みの子が来ているのに声をかけなかったりすると、私がいつ気づいてくれるかゲームもやらずずっと待っててくれるんですね。

「こんにちは」ってほんのひと言だけど、それだけで気持ちが通じ合う瞬間ってステキですよ。もう仕事という意識を超えて人間同士の触れ合いを感じ、店長やっててよかったなって思いますね。

▲壁面がガラス貼りになっていて明るく健康的な店内。みんなで遊べる『ファイナルラップ2』は、いまだに開店から閉店まで空席になることがないという

ACT.10

迷廊館（めいろうやかた）のチャナ

ふじ ひろし

シュルルル

何か しゃべってみて
だめだってば
何とでも だめ

なんで わたしの声しか 再生しないの かしら

こいつ おれの真似 する

え

オルオルには 自分の言った 言葉が 聞こえている！

じゃ 今何て 言ってる？
実はこれ わたしのものじゃ なくて…
何言ってるんだか わからないよ
テープレコーダーは 事実を録音する はずだ わたしたちは 別々の言語で 話していたのだ！

直に話す時だけ 通じ合っている
凄い
不思議

これ何？
中に誰か
居るのか？
これは
声や音を
記録する
機械よ

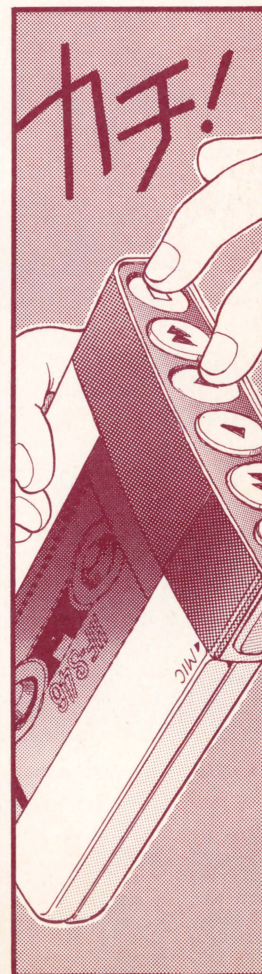
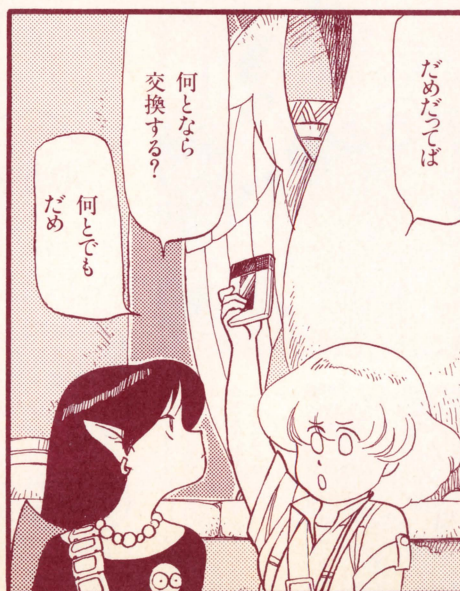
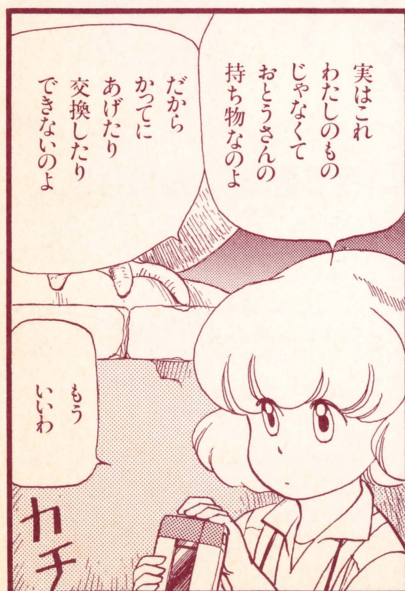
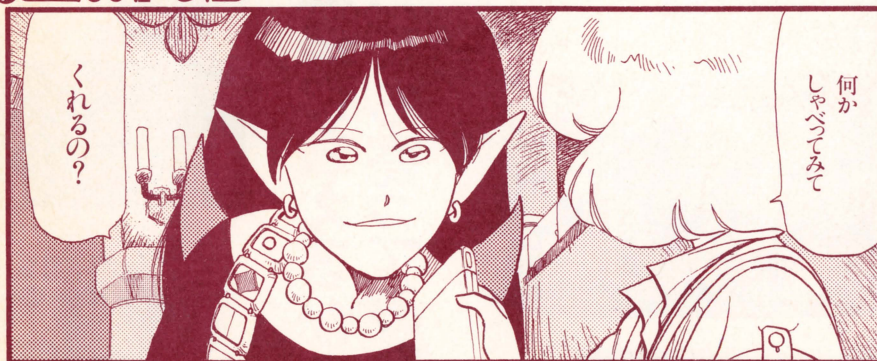
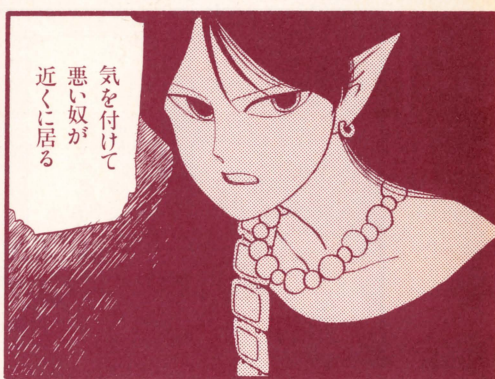
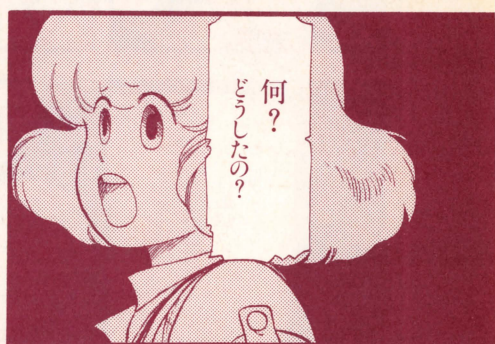
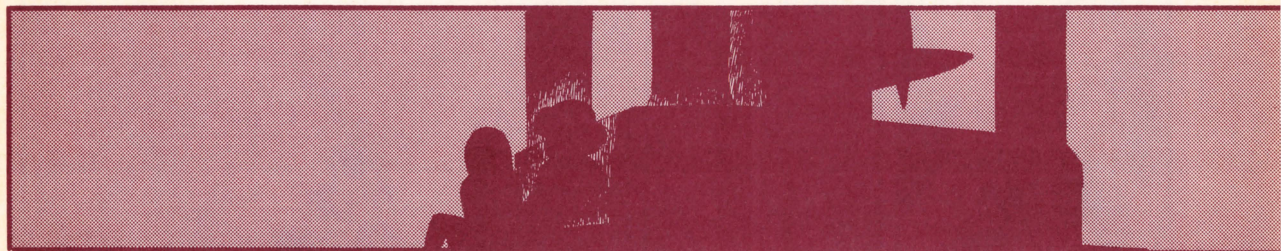
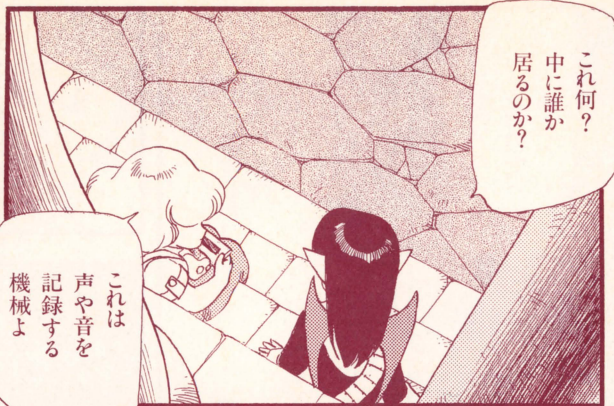
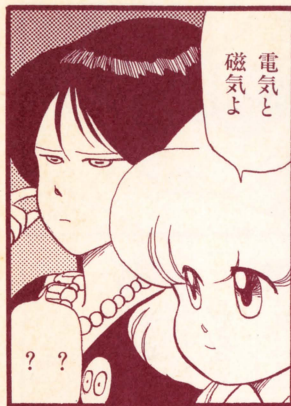
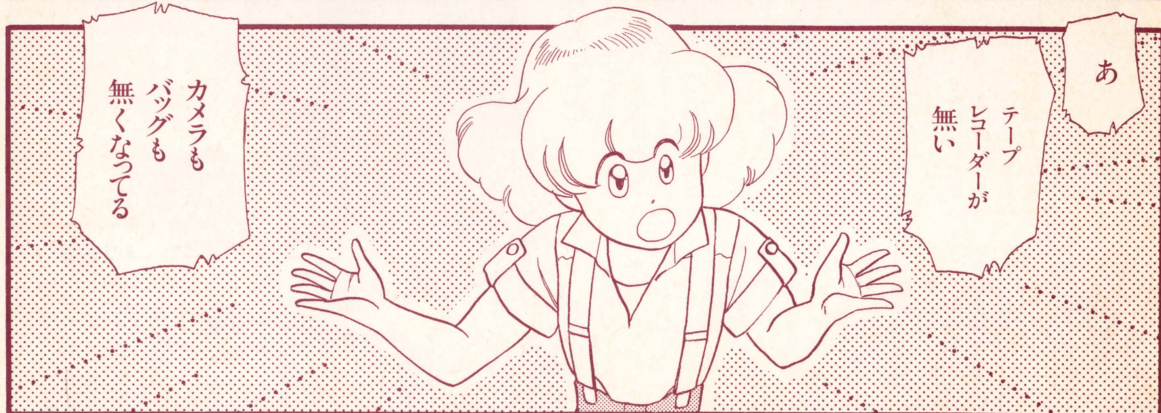
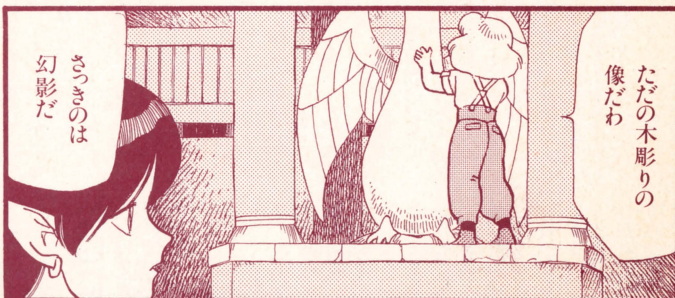
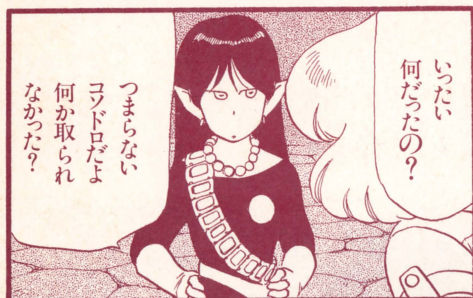
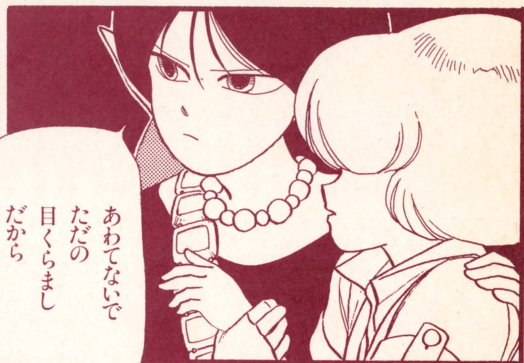
キカイ？
魔法？

電気と
磁気よ
？？

フニギャアアア
きゃあ

何？
どうしたの？

気を付けて
悪い奴が
近くに居る

to be continued.

元気新聞

冬は着ぶくれて、ますますのそっとしてしまうのそです。みんなカゼひいてない？ さて、今年も雑貨屋は元気に店開き。元気の素を買ってってっておくれー！

『ドラゴンセイバー』に期待

思えば'87年のことなんですね。あの『ドラゴンスピリット』が出たのは。私が初めてナムコというメーカーの名を意識してプレイしたのも、このゲームだったんですよ。半年もかかりましたけど、それだけに思い出も多いんですよね。あの美しいグラフィック、めがてんさんのリズミカルな、そしてダイナミックなBGM、映画を思わせる最終面の暗転、そしてザウエルとの戦い、エンディング、今でも思い出すことができます。

いい歳して、いまだにドラスピのバッジをディパックにくっつけているし、ビデオゲームグラフィティVOL．2もよく聞いています。電波新聞社が出版した『ドラゴンスピリット』の本もあります。

今度ドラスピの続編ともいえる『ドラゴンセイバー』が出るようですが、グラフィックを見たところでは、再度Tatsuya氏を起用してくれたようなので期待しています。BGMにも期待しています。あの時の感動をもう一度!!（P・Sところで BGMの作曲は今回はどなたですか）

元東京都　荒川幸義

半年のつきあいじゃ短いくらいじゃない。この間は2年かかって攻略し、'90年8月ついにクリア！ という感動の手記を送ってくれた人もいたよ。ドラスピに入れ込んだ人は、みんな『ドラゴンセイバー』を心待ちにしてくれているんだよね。もちろん音楽はめがてんです。もう今頃は夢中になってることだろうね。　のそ

『デンジャラスシード』について

最近のナムコのゲームで、やり込めば誰にでもクリアでき、おもしろくて、僕自身燃えたゲームに『デンジャラスシード』があります。このゲームはボス敵のデザインといい、自分も合体するだけでなくボス敵も合体するというところがすごい。でも、ナムコにしてはえらく凶暴な（？）ゲームを出したなあと思っています。僕としては、このゲームが大好きなので、「早くNG誌上で紹介されないのかな？」と期待していたのですが、誌上にも発表されずガッカリしました（最近やっとMDに出るということが発表されましたが…）。ナムコのゲームでは『オーダイン』、『フェリオス』以来久々に燃えたゲームです。あのエンディングを見て以来第2弾のことが頭から離れません。『デンジャラスシード』の第2弾を出す予定はあるのでしょうか。ぜひ教えてください。

元埼玉県　佐失間海

そうそう、NGは隔月刊のため、ちょうど谷間に入ってしまうゲームはご紹介できないままになっちゃうんだよね。載らないと、それがいつ頃出たゲームなのか忘れちゃったりするけど、この『デンジャラスシード』は'89年12月の登場です。今のところ第2弾の予定はありませんが、ご要望が多ければできるかも……。オリジナル面も増えたので、MDのほうもぜひ一度プレイしてみてね。　のそ

NGにひとこと

No.13を手に入れて以来ずっと読み続けています。けれど最近はあの頃のパワーが感じられなくとても残念です。気がついたころには〝What's namco〟はなくなってしまっているし、最近では〝os〟のコーナーも見えないし、隔月だし…。またあのような盛り上がりをみせてほしいし、そうでなくてはならないと思います。〝ゲームインプレッション〟でそのような雰囲気を感じることができるけど、100％満足できるというわけではないし……。

とまあ文句言ってしまいましたが、僕はナムコが大好きです。それはもう10年くらい前からなんです。本当に自他ともに認めるナムコファンというやつです。でも今年（'90）のアーケードゲームは本当に心からおもしろいと思えたものがない、と言っても過言ではない不作の年だったので、『ドラゴンセイバー』でそんな思いを吹き飛ばしてほしいです（でも『コズモギャングズ』は最高でした）。『ギャラクシアン³』もやりに行けなかったし……。そんな僕は、『バーニングフォース』をやりまくり、裏面の攻略をしていたりします。とまあ、長々とつまらんことを書いてしまいました。すいません。最後に、NGスタッフのみなさん、開発のみなさん、そしてめがてん大先生、これからも僕たちナムコファンを楽しませてください。ナムコ万歳!!

Ⓝ福島県　B・L・T・XERX・S

昔からのナムコファンの人ほど、そして期待してくれる人ほど厳しいご意見を送ってくれるものなんですよね。ありがたいことです。でも、「昔に比べて」という視点でばかり見てもだめだと思うよ。世の中もナムコも変わっていくものだし、失うものもあればすごく良くなっている部分だってあるのだから。'91年のナムコもファンのみなさんの声に応えるべく、がんばりまーす。　のそ

◀新潟県　なかしんⓈ
名作ゲームは時を超える、だね。　のそ

▶愛媛県　藤田剛城Ⓢ
「文通希望」だそうです。うまくいくといいね。　のそ

「ああ青春のドルアーガ」感想

NG10月号の「ああ青春のドルアーガ」とっても良かったです。入選者の作品を読んでいると本当に「このゲームが好きだ!」という気持ちが伝わってくるようでした。また私自身が『ドルアーガ』に燃えていたころの記憶を思い出させてもくれました。

私は今まで『ドルアーガ』ファンであるがために周囲の人からバカにされることが多かったので、なるべくそのことを隠していました。でも今は堂々とファンやってます。何も隠す必要なかったんだと気づいたんです。今は自他共に認める『ドルアーガ』ファンの私です。

今の私は、5年前よりも『ドルアーガ』に対する思い入れは強いです。「ああ青春の～」には応募したけど入選はできませんでした。でも自分の思い入れは誰にも負けてはいないと自分では思っています。それは誰もが思ってることかもしれませんけどね。だから、「入選しなかった」=「思い入れが足りない」ってことにはならないと思うんです。自分の思いがあればそれでいいですよね。私は入選しなかった人にそれを言いたいと思っています。

私にとって、「ああ青春のドルアーガ」は同窓会だと思いました。いつかまた誌上でもいいから、こうやってワイワイやっていきたいですね。共通の話題があるってすばらしいことだと思うし……。最後にナムコのみなさん、私たちに夢を、どうもありがとうございました。

Ⓝ**静岡県　みとさひさあ**

この感想がまた感動的ですね。一つぶで2度おいしい……みたいに、こうして気持ちの輪が広がっていくっていうのがすごいなあ。機会があったらまたこういう企画、やってみたいものですね。

のそ

▲神奈川県　渋谷佳弘（S子杯）
てやーっと降りてきたワルキューレはなんだかハレンチ（死語？）でおかしいなあ。思わずのけぞってしまいそう。　**のそ**

みんながうらやましい

私は高校生で剣道部に入っている者です。何がうらやましいのかといいますと、みんな自由にゲーセンに行って遊んでいるのに私たちは行ってはいけないからなのです。それは監督の先生のほか、警察官の方が教えに来ていて、その人が時々ゲーセンに見回りに来るのです。以前、先輩が見つかってしまい、先生にメタクソ打たれて、部全体の責任だということで練習がとてもハードになったことがありました。そういうわけで、このNGもキャロットに取りに行くのが怖いので、友だちに頼んで取ってきてもらっています。

でも、ドキドキしながらやった、『ファイナルラップ2』の感動が忘れられず、うっ腕がうずく～～～。ちなみに私は一番シンプルなU・S・Aコースが好きだ。

㊜**熊本県　F L2命**（ファイナルラップ）

まるで強制収容所の囚人のようなつらい生活ですね。こういう環境で無理してゲームをするよりは、高校を卒業してからのびのびプレイするほうがいいんじゃないかな……なんて思うけど。でもスリルがあるから燃えるのかなぁ。くれぐれも体には気をつけてくださいね。

のそ

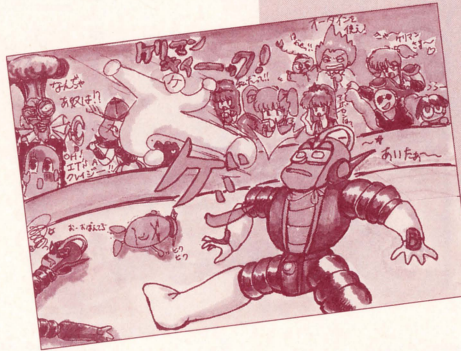
『メガパネル』研究中

のそさん、こんにちは。ぼくはあまりゲームは得意じゃないんですが、最近出た『メガパネル』はとても気に入りました。並べたパネルが消える瞬間が快感だなあ。最初はピンナップモードに夢中だったんだけど、今は2Pバーサスの毎日。何といっても相手側におじゃまブロックがバラバラと落ちる様子は、もう背中がゾクゾクしちゃいます。そのためには一にも二にもパネルの動きを読むのが勝利のヒケツかも……。今、ぼくは、方眼紙に色えんぴつを使って、並べ方の研究にはげんでいます。もっとうまくなりたいなあ。

㊜**千葉県　関根裕司**

おこたに入ってパズルゲームをするのは冬の楽しみと言えるでしょう。研究熱心な関根くんには感心してしまいます。技をあみ出したらのそにもこっそり教えてね。

のそ

◀長崎市　VANPARISE（バンパリス）とCHRIS（クリス）（S子杯）
「謎のケリマン登場!?　ナムコ杯格闘大会会場に乱入したケリマンにベラボーマンの勝敗やいかに!」（V）
「つまらないもの描いてすいません」（C）
このコメントが対照的でなんだかおもしろい2人ですね。ムフムフ。　**のそ**

『ワギャンランド2』に注文

『ワギャンランド2』やりました。今回のワギャンは透明になったり、新ステージが増えたりと、ビジュアル面でも楽しさ倍増って感じですね。中でもすごくうれしいのはボス戦。前作の「しりとり」「神経衰弱」にも燃えたけど、今回のは「音神経衰弱」がとっても気に入っちゃいました。でも、注文したいこともあります。ひとつは、敵キャラにもう少し工夫がほしかったなあってこと。もうひとつは、揺れるまっかっか火山のような、ステージそのものの趣向をもっとこらしてほしかったです。これからもワギャンの活躍を願っていますのでスタッフのみなさん、がんばってくださいね。

㊜**群馬県　ガラパゴス**

『ワギャンランド』はわかりやすくておもしろいと、とても広い層に親しまれたゲームなんだよね。2もおもしろかったはず! でも鋭く指摘されてしまいましたねぇ。はい、今後の参考にいたします。

のそ

▶静岡県　みとさひさあ（S子杯）
おや、このハガキもみとさちゃんからのだった。同じ号に2点も……どうしようかなと迷ったけど、S子さんがぜひというので採用です。　**のそ**
まあ、これがS子？　うれしいわ。S子もまるちゃんみたいに全国的な人気者になりたいっ!「でかS子ちゃん」なんてどうかしら……。　**S子**
ちなみにS子さんのサイズはLです。　**のそ**

ナムコのCD聞きました

『ファイネストアワー』はすごく音の厚みがあって、のっけから思わずベラボー！　曲もとてもシリアスなので心に響きました。これは部屋を暗くしてヒタッて聞きたいと思っています。

『ファイナルラップ2』はレースものの曲が多くて、聞いていてすごく気分がハイになってしまいました。うーん、いい!!「フォートラックス」は一昔前の明るいナムコを彷彿（ほうふつ）とさせてくれたし、「F L2（ファイナルラップ）」は正統派のレース物って感じだし、「鈴鹿」に至っては、も〜〜〜麻薬のようなノリの良さ！　聞いていてハッピーになってしまいましたよ！「デンジャラスシード」は、SYSⅡのすさまじい音質に比べるとちょっと貧弱かなって感じだけど、曲のテンポと暗さが妙にマッチしていて勉強中のBGMにピッタシ！　実はこのアルバムの中でイチオシなのです。

そして最後の「ギャラクシアン³」、音質がいい――！　何これ〜って感じでオーケストラを聞いているような気持ちになってしまいました。うるうる……。（花博行きたかった、受験生に夏休みはなかったのだあ）

〜っとまあ、どれもよかった。ああ生きててよかった。

㊉広島県　水牧孝文

「ギャラクシアン³」なんて映画音楽みたいでよかったでしょう。こういう音楽をバックに勉強するとやる気が湧いてきて、ベラボー！　合格できてよかった、なんてうれしい結果になるかもよ！

のぞ

CD『This is NAMCO』すごく良かった

マッピーとイシターが目あてだったのですが、その2つはもちろんのこと、しょっぱなの「パックマン・ア・ゴーゴー」から感動してしまいました。なつかしさと新鮮さが一緒になって、少しだけ昔にタイムスリップしたような……。それと「妖怪道中記」があんなに北京にマッチするとは思いませんでした。「ローリングサンダー」はさらにシブさが増してましたね。とにかく、クラシックからロックまでバッチリの、幅の広〜い一枚でした。でも欲を言ってしまえば、「ドルアーガ」も入れてほしかったなあ……。

Ⓢ茨城県　うめひろ

このアルバムは『ファイネストアワー』や『ファイナルラップ2』とは全然雰囲気が違うんだ。生演奏が主体だからね。マッピーがあんなにムーディになるなんて、ローリングサンダーがあんなにダンディになるなんて、のぞもびっくりでした。あったかいココアを飲みながら聞きたい一枚だよね。

のぞ

▲福岡県　黒石崇裕（NG杯）

客を引き寄せようとするみゆきちゃんのパワーはすごいなあ。絵具でていねいに描かれているのにカラーで紹介できないのが残念。

のぞ

▼神奈川県　絵島智（S子杯）

「冬に向けて暖かいイラストを送ります。オカルトはあんまり好きくないけど、このゲームは本当に好きです。早くCDがほしい今日このごろです」

あったかい言葉にそそられておじゃましたらかえって寒くなってしまいそうですね。

『スプラッターハウス』の曲は'89年7月21日に発売された『ウイニングラン』のCDの中に入っているよ。

（詳しくはNG No.30にあります）。

のぞ

笑撃のことわざ予備校

受験勉強もついに追い込みだね。ことわざ予備校からは何人合格者が出るか？　ふーむ楽しみだ。

講師　ウニ

偏差値	49以下	50〜65	66以上
プレゼント	NGえんぴつ	NGシール	NGTシャツ

作品1　ナムコの魂百まで

意味●「三つ子の魂百まで」より。一度ナムコファンになった人は一生ナムコファンであり続けること。きっとみなさん心当たりがあると思います。

〈長崎県　ANCE〉

これがゴマすりでないとしたら、なんて心の純粋な少年でありましょう。なになに、「ああ青春の〜」を読んで感動したとも書いてあるぞ。本物と見た！　偏差値60いっちゃいましょう。

作品2　我ら百まで名無子忘れず

意味●これは私たちナムコファンの永遠のテーマを表わすもので、年をとっても今の気持ちを持ち続けたいという意気込みです。

〈高松市　DI-JOE〉

〜お、またしてもこんな双子のような作品が……！　よし十把ひとからげで載せちゃえ。しかしこの人の字、ていねいだけど妙にふけているぞ。もしかして中年ナムコファン？　こちらも同じく60ね。平等。

作品3　ネタを預ける

意味●「下駄を預ける」より。「載せてくれますように！」という願いをこめて手紙やハガキを出すこと。けど、なかなかうまくはいかないんだよねぇ。

〈吹田市　たーひろ〉

入学試験の答案を出した後や、ラブレターの返事を待つときもこんな気分かな？　なかなかうまくはいかないってのも同じ。凡人はつらいぜ。えー、お預りしたネタは偏差値55ってとこでしょうか。

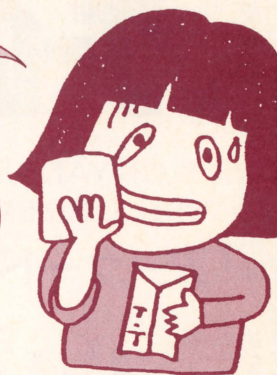
作品4　金のつまり

意味●「後のまつり」より。ぼくの家の近くのゲームセンターの台はよくこういうことがある。そして、もう一つの意味は、お金が入るとすぐゲームに使ってしまうようではこういう状態になるよということ。

〈静岡県　轟天号〉

お〜、2つも意味があるなんて深い！　この作品、NG33号に載った「後のつまり」に似てるけど、これもいいね。でも次に「大のつまり」なんて投稿しちゃだめだよ。轟くんは偏差値64。

オタンコナスのコーナー!!

愛好会があったときの巻

は〜い、オタンコ。S子は今虫歯の治療中。目だけでなく口まではれてしまってとっても福笑いよ。さて今回は、去年の6月から話題沸騰の「化石看板」について、すご〜いお便りが届いたので紹介しちゃうわね。ぴろろ〜ん。

我が青春の「古看板」

S子さん、私の話を聞いてください。実は今から約7年前、私がまだ中学生だった頃のことです。某社の『中○時代』という雑誌の読者コーナーに、現在のオタンコナスのような化石看板の写真が載り、「これが田舎の証明だ」というフレーズ入りで紹介されたことがあったんですよ。それがもとで、このページでは田舎VS都会の論争（誌上では「田舎論争」と呼ばれた）が繰り広げられ、私も毎月毎号楽しんでいました。しかし私も「見ているだけではつまらない!!」と思いある提案をそのコーナーへ投稿したのです。

時に1983年12月、田舎論争は「お互いにいいところは認め合おう」ということで一応の決着を見ようとした頃、私の投稿した案がその号に登場したのです。その案とは、「この田舎が残してくれたすばらしい文化遺産をこのまま眠らせておくのは非常におしい。そこでこれらの看板を『古看板』と呼び、これらをできる限り写真に撮り、交換しあい、田舎のよいところを理解しそれを深めていこう」というものでした。これを基本思想に、私自ら会長を名乗り、1983年12月に、「古看板愛好会」を結成したのです!! 最盛期30人を超える会員数で、すごくうまく活動も進んだのですが、翌年1984年の夏休み頃から退会届けが一通二通……。たぶん新しい高校生活が忙しかったのでしょう。あれよあれよと、結成一年後には会員数が10人にも満たなくなってしまったのです。

そこで私は悩んだ末、また自ら「閉会宣言」をし、「古看板愛好会」はその使命を終えました。しかし、閉会後も私は1人で2年程かけて近畿地方の田舎はほとんど出張撮影しました。結果、現在も未整理の写真がおそらく400〜500枚はあると思われ、写真を時々ながめてはあの頃を思い出しているのです——。

と、こんなところですがS子さん、信じてもらえるでしょうか? 実はもう7年も前にこのようなサークルが実在していたのです。

今回送らせていただいた「オロナミンC」、実はこれ、おそらく気づいてないと思いますが、A・B・Cのタイプがあるのです。まあ簡単に言いますと、Aタイプは「元気ハツラツ!!」Bタイプは「おいしいですよ!!」ですがポーズがちょっと違うのです。NG37号の上下の写真を見比べると一目でわかるはずです。そして私の送ったCタイプです。左下に注目すると『天才バカボン』のマンガが入っているでしょう。他にも『巨人の星』、『モーレツア太郎』バージョンがあります。

それからもう一枚、これです!! 『ハイアース』!! 田舎論争のきっかけとなった写真はこの『ハイアース』だったのです。やはりこれがなければ化石看板は始まりません!!

長々と書いてまいりましたが、これが採用されることを願ってひとまずペンを置かせていただきます。

●大阪府　ティータイム

◀これが「バカボン」バージョンよ。500枚も撮り続けたというだけあってとっても写真の腕がいいのよね。一眼レフのカメラにズームをつけて、しかも、マニュアル撮影だったりするんじゃない？

これが運命を変える▶きっかけとなった「ハイアース」ね。この民家の壁のマチエールがすごいわ。人は住んでいるのかしら

じ〜〜〜ん。なんて感動的なお話なんでしょう。そしてなんてオタンコな青春。振り向けば15の春キミの心は「古看板」との愛に燃えていたのね。これを恋と言わずして何と申せましょう。

ティータイムくんは、NGのオタンココーナーを読みつつ、きっと「歴史は繰り返す——」とつぶやいてしまったことでしょうね。

さて、S子はこんな罪な化石看板のルーツをたどってみたくなり、「大塚製薬」の広報課に取材をしてみたの。その内容を報告するわね。

これらの看板は、昭和43年から48年の5年間に作られたんですって。約20年前よね。そして、これらを広告主は「ホーロー看板」と言うんだって。そう言われれば表面がホーローびきになっている。これらは、たいていボロボロの民家に色あせつつも貼られたままになっているけれど、「朽ち果てるまで貼り続けること」という契約でもしているのかしら、と尋ねたら、特に何も約束はしてないらしいわ。また、ティータイムくんの調査のようなアニメキャラクターについて、他にもバージョンがあるかもしれないと思って聞いてみたけど、他どころかこのバカボンについても「わからない」とのこと。「見た人がいるというならあるんでしょう」というくらいで、記録とかしてないのかもね。現在は、もうホーロー看板っていうのは作ってないんだって（他のメーカーは不明）。

それにしても、今回は勉強になったわ。37号の左下の写真なんて、かすかに見える足を発見して、「あ〜、これが巨人の星よ！」と叫んでしまったの。まるで、隠しコマンドを見つけた時のような気分だったわね。ティータイムくんありがとう。500枚の写真がいつか輝くお値打ち物となることを祈っているわよ。NG杯！

（S子）

【ゲームインプレッションコーナー】

こんにちは。読者代表のNYANKO(ニャンコ)です。このコーナーは、みなさんのおたよりをぼくがまとめ、開発スタッフの方にご意見を聞くというツーウェイコミュニケーションのページです。

今回のテーマは **「アーケードゲームのスコアについて」**

スコアのプラスになる面は……

まず、**ビデオゲームにスコアがあってプラスになる面は?** という質問に対しては、多くの人が「上達の目安になる」という答えでした。そしてその結果である「向上心が生まれる」「他の人と競(きそ)える」「目標を作れる」「ハイスコアを出した時に自慢できるし優越感にひたれる」などという答えをくれた人もいました。

他には、「プレイだけではわかりにくい**満足感**を得られる」という答えもありましたね。

スコアのマイナスになる面は…

逆に**マイナスになる面は?** という質問に対しては、「得点至上主義のプレイヤーが出てくる」という答えが多数でした。そしてその結果である「ゲームの内容が無視されてしまう」「ゲームが楽しめなくなる」「プレイヤーのマナーやモラルが失われる」などといった答えもありました。競争激化が主な原因なのでしょうね。

きらいな得点システムとは?

みなさん、いろいろきらいなスコアシステムがあるようですね。どれも思い当たるものばかりです。

得点のバランスについては「コンティニュークリアの方が1コインクリアのスコアより高くなるもの」「配点のバランスが悪いもの」など。

スコアのケタ数については「ケタ数が多すぎるもの」「下2ケタに意味がないもの」「1の位まで細かく加算されているもの」など。

ボーナスについては「タイムオーバーでゲームオーバーにならないのにタイムボーナスがつくもの」「隠しボーナスが入るもの」「ボーナスだけがケタ違いなもの」「シューティングなら〝弾を撃たずにクリアする〟というような、ゲーム本来の目的に反する行為でボーナスが入るもの」など。

スコアカウントの上限については、「スコア上限がかなり高いもの」「エンディングがあるにもかかわらず、それまでにスコアが上限に達してしまうもの」といったように、スコアシステムのいろんなところに不満があるようです。中には「今のスコアシステムは全てきらい」という人もいたほどです。

他には「減点制を採用しているもの」「得点に乱数要素があるもの」「タイムアップで登場するキャラに得点があるもの」「意図的に特殊な**かせぎ**をしなければハイスコアが出せないもの」「一定以上の得点をとらないと先に進めないもの」「何もしていないのにスコアが上がるもの」などがありました。

スコアの価値や意味がおかしくなってきているようですね。このあたりもまた、スコアのマイナス面が生み出されたことに関係しているのかもしれません。

スコアは気にしないという意見

スコアに関する意見を見て気づいたのは、スコアを気にしていない人やハイスコア狙いに疑問を持っている人がかなりいるということです。

「ぼくはスコアより、先に進むことを優先しています」「スコアなんて気にしてません」「雑誌に載るためにハイスコアを狙ったり、スコアのことだけを考えてプレイするというのは考えもの」「特殊なかせぎに失敗して機嫌を悪くしているプレイヤーを見るのは決していい気分がしない」「スコアがどんどん一部の人間にしか関係ないものになってきている」などなど。

はたしてプレイヤーが悪いのか、スコアシステムが悪いのか……などと考えていると「ついスコアが気になってしまうのは、現在の教育制度に問題があるのかもしれない」という意見もありました。確かにそうかもしれませんね。

スコアについてのいろんな意見

あとは、どちらかというと開発のみなさんへの注文といった感じの意見ばかりです。

「残機つぶしでスコアが上がるのはよくない」「コンティニューでスコアがリセットされるというのは、なくてもいいと思う」「最近はスコアがないものもあるが、スコアがないからにはゲーム内容がおもしろくなければいけない」「スコアがなくてもおもしろいくらいのゲームでなければいけない」「かせぎをして長時間プレイしていると、スコアが消えてしまうというのもいいと思う」など。

それから「単純なゲームは特にスコアを気にして作ってほしい」「スコアの表示場所も考えてほしい」「スコアによってデモが変わるのもいいと思う」「『ディグダグ』や『パックマン』のように、高得点を得るためには危険が伴わなくてはいけないものはイヤ」「かせぎのできないゲームを作って!」といったところです。

他には「『パックランド』の〝芸術点〟はおもしろかった」「『スーパーゼビウス』の〝撃ったらスコアがゼロになるキャラクター〟はきらいだった」「『メタルホーク』のスコアシステムはいいと思う」などの意見もありました。

メーカーとプレイヤーはいっしょに考えよう

しかし、スコア至上主義の人のプレイはすごいですね。敵の出すミサイルやチビキャラを延々と撃ったり、一番効率のいいところで何度もわざとやられてみたり。やはり「そこにスコアがあるから」なのでしょうね。

もっとしっかりしたスコアシステムならあんなかせぎはないのだろうけど、意味のないスコアは無視するというくらいの気持ちを持ってほしいと思うのは、ぼくだけでしょうか?

スコアには、メーカー側にもプレイヤー側にも問題があるとぼくは思います。スコアに限らずいろんなことについて、メーカーとファンがみんなで考えていく必要がありそうですね。

開発スタッフの話

みんな得点システムの問題にすごく詳しいね。やっぱりゲーメストやベーマガを読んでいるせいかな?

それぞれの意見を読んだけど、結局ほとんどの問題は、得点システムのしっかりしていないゲームが多すぎるということなんじゃないかな。

これに関しては、最近はナムコでも気を遣うようにしていると思うよ。『ドラゴンセイバー』でも前作のドラスピになかった残機ボーナスをつけて、ノーミスでクリアするともっともスコアの効率が良くなるように作ってあるしね。

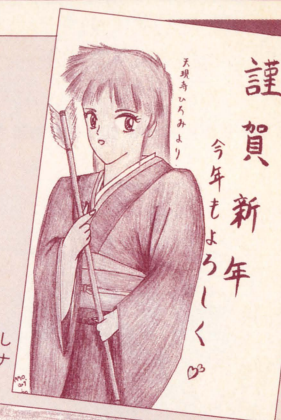
スコアを競い合うこと自体は決して悪いことじゃないよね。それどころか、より高得点をめざして工夫を重ね、プレイの中身を濃くしていくところにゲームのおもしろさがあるんじゃないかな。その意味でも、ぼくら開発スタッフは、得点システムがしっかりしていて誰もが夢中になって高得点を狙いたくなるようにゲームを創るべきなんだろうね。

若造の企画者・こうじ

'91THANKS 年賀状コーナー

今年もいっぱい年賀状をいただきました。どうもありがとう!! 今回は代表して3名の方の年賀状を紹介しま～す。

▶千葉県　永井あかね Ⓢ
ひろみちゃんも着物を着るとおしとやかに見えますねえ。今年もナムコをよろしくね!

◀茨城県　ささきひろし Ⓢ
ワルキューレファミリーのお正月。今年はタロスが注目されるかな。

◀静岡県　太田拓馬 Ⓢ
今年のナムコもドカンといきますよ。期待しててくださいね。

【ゲームインプレッションコーナー】

次回のテーマは
【ドラゴンセイバー】

『ドラゴンセイバー』について〈1〉～〈4〉の質問に答えてね!

〈1〉項目別に評価すると何点?
通知表と同じ1(よくない)から5(よい)までの5段階評価で採点してね。
①グラフィック
②BGM
③ゲーム性
④操作性
⑤2P同時プレイの効果
⑥総合評価

〈2〉6種類のドラゴンのうちどのドラゴンが好きですか?

〈3〉『ドラゴンスピリット』と比べるとどちらが好きですか? またその理由は?

〈4〉その他のご意見、ご要望

以上です。ガンガンおたよりちょうだいねっ。

★投稿募集中

初投稿大歓迎。年賀ハガキが余っていたら、NG投稿に使いましょ!

●**雑貨屋**イラスト、質問、意見や4コマその他いろんなおたより待っております。　**のそ**

●**ことわざ予備校**行きづまったら標語のパロディなんかに広げてみてもいいよ!　**ウニ**

●**オタンコナスのコーナー**笑える物、笑えた体験、いろいろ送ってちょうだい。　**S子**

〈お礼〉採用されるととってもいいものが届くのだ。
NG杯 Ⓝ には『NGオリジナルTシャツ』
元気杯 (元) には、『ウエストポーチ』
S子杯 Ⓢ には『NGオリジナルシール』
S子杯は新登場だぜ!

●**G(ゲーム)インプレッションコーナー**左のカコミの中の質問に答えてね。回答者の中から抽選で10名に、**ナムコット・レトロテレホンカード**が当たるよ。

〈応募要項〉住所、〒、氏名、年齢、☎を書き〒146大田区矢口2の1の21 ナムコ・NG編集室「元気新聞○○係」宛に。

〈〆切〉次号(3月30日発行号)の採用になるには**2月15日まで**という目安で出してね。オタンコ、ことわざはあまり気にせずに。Gインプレッションはとっても気にして(15日消印有効)出してね。
じゃ待ってるよー!

★NG最新号、バックナンバーの申込み方法

◉NG最新号、バックナンバーの申し込み方法
NGの最新号やバックナンバーをご希望の方は封書で申し込んでください。**①郵便番号②住所③氏名④TEL⑤希望するNGのNO.と冊数⑥合計の冊数**、を明記し、1冊～4冊の人は切手、**5冊以上の人は郵便小為替**で、右の表から該当する額を同封し、次の宛先まで送ってください。
■宛先:NG編集室「NGお届け」係
■注意1最新号は1人4冊までです。
2すでに出ている最新号とバックナンバーを組み合わせて申し込むことはできますが、次に出る最新号とバックナンバーの場合は別々に送ることになるので、申し込む時も別々にしてください。
3郵便小為替は郵便局で購入できます。

NG申し込み料金リスト(税込)

数	料金	送金
NG1冊	210円	切手
2冊	250円	
3冊	300円	
4冊	350円	
5～9冊	500円	郵便小為替
10～14冊	700円	
15～19冊	900円	
20～24冊	1,000円	

NGバックナンバー在庫リスト

〈1986年〉
●月刊創刊号
〈1987年〉
●No.3(1月号)
●No.4(2月号)
●No.5(3月号)
●No.6(4月号)
●No.7(5月号)
●No.8(6月号)
●No.11(9月号)
●No.12(10月号)
●No.16(2月号)
〈1988年〉
●No.19(5・6月号)
●No.21(7月号)
〈1989年〉
●No.32(12月号)
〈1990年〉
●No.33(2月号)
●No.34(4月号)
●No.35(6月号)
●No.36(8月号)
●No.37(10月号)
●No.38(12月号)

◆郵送申込みをご利用の方へ

〈書き忘れ注意〉　せっかく切手や為替を入れて出してくれても住所、名前の書き忘れがあると送れません。くれぐれも書き忘れのないよう気をつけて!
〈封筒の裏にも住所・氏名を〉　封筒の裏に差出人の住所、氏名を書かない人がいます。郵便トラブル防止のため、ここにもちゃんと書いてくださいね!

ラジアメ通信

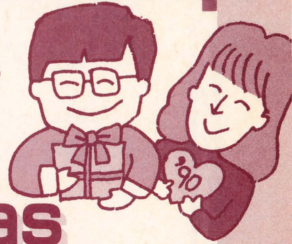
1991年もラジラジで幕明け。今年もバッチリ聴き続けるぞーー、と決意も新たにしてくれたかな？　さて今回は昨年暮れに行われた『Xmasカーニバル』と、富山でのふれ愛ツアーのご報告だよ。

12/25 in 東京 平和島

第4回　ラジアメ・ナムコ
'90 チャリティXmasカーニバル、大成功!!

●チャリティ総額51万1495円

みなさん、どうもありがとう

▲NGのコーナーでは、のそが「おとぼけ人生相談室」、S子が「オタンコ占いコーナー」を開設。このコーナーが大人気で追すな追すなの大行列だったよ

▲午後2時半、お待ちかねのラッキー池田氏登場。赤と緑のクリスマスファッションできめて、ごきげんなラジアメダンスを披露してくれた

コンサートからカーニバルへと変身した第一回目のラジアメ・ナムコのクリスマス。なんと1200人もの人が来てくれて大いに盛りあがった。とにかくこれだけの人が入れる会場なので広い広い。そこにいろんなコーナーが軒を連ね、まるで学園祭のようだったよ。お知らせした以外にも、NG読者からのイラスト展示やナムコのポスターやNG表紙の原画展、ナムコ人事課や開発部の出張相談窓口など盛りだくさん。チャリティ物販コーナーなんて黒山の人だかりで、明治神宮の初詣客もびっくりって勢いだったぞ。

それからメインステージでは、鶴間さんと洋美さんのイベントに続いて、ラジアメの母照子さんのコーナーも。とどめはラッキー池田のダンスコーナー。みんな一体となって踊りまくったね。参加してくれたみなさん、どうもありがとう。

▶オモカセですっかり有名になった、長野県の「しののい」駅。せっかくだからと、スタッフはここで途中下車。番組内で予告した通り11月24日、14時11分にホームに降り立つと、いるわいるわのラジアメファン。みんなで発車のベルを聞き大笑いさせていただきました！

ラジアメ放送時間		
北海道放送	日	24:00〜24:30
青森放送	日	24:05〜24:35
山形放送	土	23:00〜23:30
東北放送	日	24:05〜24:35
栃木放送	金	22:30〜23:00
茨城放送	月	23:00〜23:30
TBSラジオ	日	25:00〜25:30
新潟放送	土	23:30〜24:00
信越放送	土	24:30〜25:00
北日本放送	土	22:30〜23:00
北陸放送	土	24:00〜24:30
静岡放送	日	22:00〜22:30
東海ラジオ	日	26:15〜26:45
和歌山放送	土	24:00〜24:30
ラジオ大阪	月	20:30〜21:00
中国放送	日	24:00〜24:30
山陰放送	日	22:00〜22:30
西日本放送	日	22:15〜22:45
南海放送	日	24:00〜24:30
RKB毎日放送	日	24:00〜24:30
熊本放送	日	22:30〜23:00
宮崎放送	土	23:30〜24:00
長崎放送	日	21:30〜22:00
ラジオ沖縄	日	23:30〜24:00

11/25 in 富山県 高岡

ラジアメッ子は大仏大好き

ラジアメファンが多いことで有名な富山県。しかし意外なことにここがふれキャン侯補地になったことはなかった。こんなことが許されるか、というファンの情熱に応え、ついに高岡市の古城公園でイベントが行われたのだった。途中、長野県の篠ノ井駅にも寄り、大勢のファンと記念撮影。熱い歓迎を受け、本当にステキな『ふれ愛ツアー』だったよ。

▶鎌倉大仏で初めてファンと「ふれ愛」を持ってからというもの、ラジアメと大仏の縁は深い。今回の高岡大仏は大仏3回目。ここで100名近くが待っていてくれた。それから古城公園に移ると、なんと200名。わ〜お、感激したよ〜ん

NG編集室から
ナムコファンのキミへ……心をこめて♡

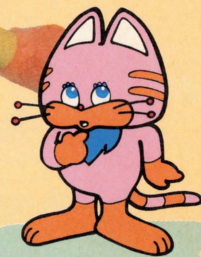
ナムコキャラクター
バレンタインプレゼント

雨ニモマケズ、風ニモマケズ、ひたすらゲーセンに通い続けナムコゲームをこよなく愛してくれたキミ。**NGはそんなキミたちがダ・イ・ス・キだ！** エッヘン、というわけで、日ごろナムコ、NGを応援してくれているキミたちに、感謝の気持ちをナムコグッズにたくしてプレゼントしちゃうゾ。この気持ち受け取ってくれい！

ぬいぐるみ 15名

- パックマン
- ミューキーズ
- ニャームコ

各5名ずつ

よろしくネ！

僕たちプライズマシンの景品として新しく仲間入りしました。

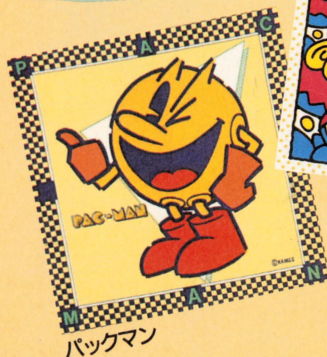
プレゼントではずれたけど、どーしてもあきらめきれないキミは、ナムコの直営店へ行ってごらん。『スウィートランド』や『UFOキャッチャー』の中に、ここで紹介したぬいぐるみやハンカチが入っているからさ。ただし、この景品の取り扱い店はナムコの直営店のみだから注意してネ！

ハンカチ

● 4枚セットで20名

パックマン

コズモギャングズ

ニャームコ

ワルキューレの伝説

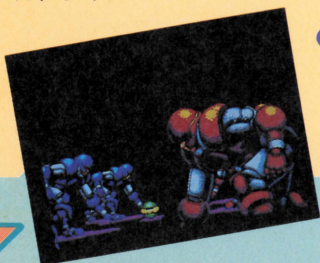
応募要項

ハガキに住所・氏名・年齢・TEL、ほしい商品名を書いて「NGバレンタインプレゼント」係まで送ってネ。2月14日消印有効。抽選で2月末日まで商品をお送りします。
(発表は発送をもってかえさせていただきます)

NAMCOT NEW GAME

ナムコット ニューアイテム大集合

今回もいろんなタイプのゲームが勢揃い
キミのお気に入りはどれかな？

- **レッスルボール**
  2月8日発売
  ¥5,800(税別)
  メガドライブ
- **パックマン**
  好評発売中
  ¥3,500(税別)
  ゲームギア
- **おぼっちゃまくん**
  3月15日発売
  ¥6,800(税別)
  PCエンジン
- ナムコット麻雀III **マージャン天国**
  3月8日発売
  ¥4,900(税別)
  ファミリーコンピュータ
- **早耳情報ラインナップ**

★価格は税別の価格です。また、掲載のファミリーコンピュータ用ロムカートリッジは、シャープC1ではご使用になれません。

WRESTLEBALL

メガドライブ

スポーツゲームの面白さをコレ1本に凝縮、近未来のフットボールゲーム『レッスルボール』登場。

2月8日発売 ¥5,800(税別)

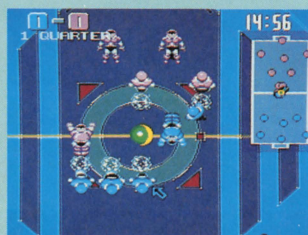
NAMCO STARS
GENERAL: PAC MAN

	SPD	KIK	POW	STA	ACC
GK	50	40	35	45	25
SW	30	25	35	35	100
LB	30	30	30	30	100
RB	30	25	30	35	100
LH	30	35	25	25	100
RH	35	30	25	25	100
LN	35	25	30	25	100
RN	25	35	25	30	100
LW	25	30	30	35	100
RW	30	25	35	30	100
GR	30	30	30	30	100

OK? ▶YES NO

▲チームデータ画面。リーグ戦とバーサスモードでは、試合の初めにボーナス点が与えられる。選手ごとに、スピード・キック・パワー等、力の配分をして試合に挑もう

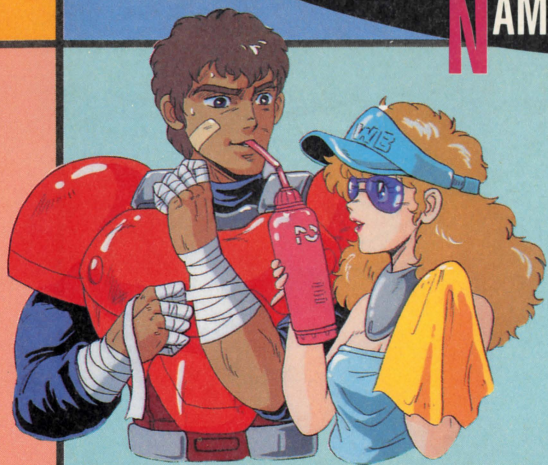
▲チームは8つ。それぞれの持ち味を生かしてプレイしよう

▲基本的にボールを運ぶ方法は、キック、ブリング、パス、の3通り。写真は、中央の黒いユニフォームの選手が、敵選手にキックしたボールをぶつけているところ

▲スクランブル(キック・オフ)。両チーム5人ずつの攻撃陣がフィールド中央のボールを奪い合いクォーター開始。もはや凄まじいぶつかり合いでノックダウンする選手も。右側のフィールドスコープを見ながら、味方の位置や敵の流れを読もう

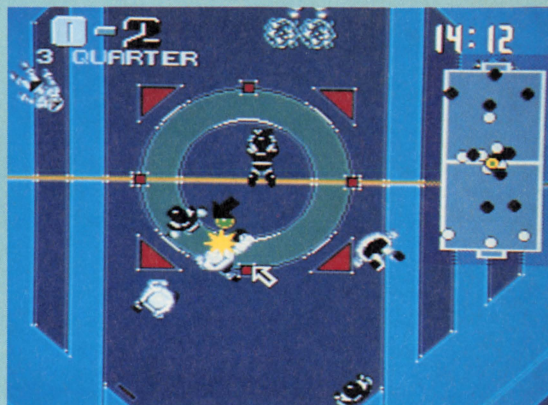
"フットボール＋格闘技"の破天荒

何だこりゃ！ とんでもないスポーツゲームの登場だぞ。サッカー・ラグビー・アメフト等のフットボールに、何とプロレスのような格闘技の荒々しい要素が加わった新感覚のエキサイティングゲーム、その名も『レッスルボール』。

基本的には、ボールを足で蹴ったり（ドリブル・パス・シュート等）、手で持って運び(ブリング)、相手方のゴールを狙うというもの。得点は、相手エリア奥のゴールボードにボールを当てる方法「ゴール」と、ゴールボード手前のトライエリアにボールを持って走り込む方法「タッチダウン」の2通り。

しかし基本はあくまで基本。この『レッスルボール』では、敵からボールを奪うため、執拗にタックルを仕かけるのがミソ。フィールド内にいる敵ならば、どんなタックルをしてもOK。たとえそれが、ドロップキックやクロスチョップであってもかまわないというから驚きだ！

"ルールがない"これがルール

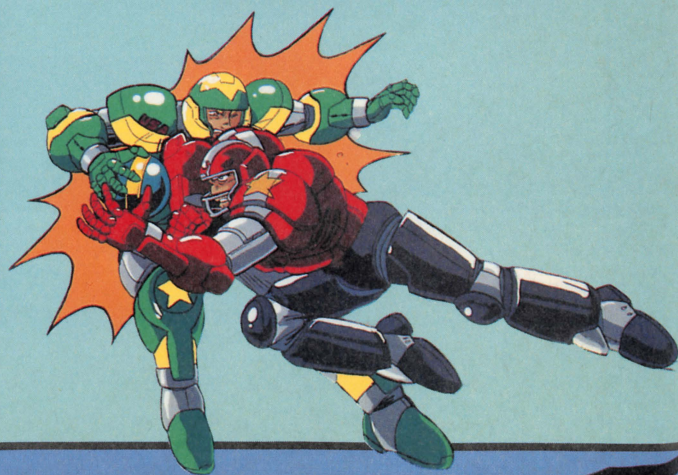
試合は、8チーム(1チーム11人)によるリーグ戦。1試合は4クオーターだが、同点の場合は更に2クオーターの延長戦。これでもなお勝負がつかない時は、各チーム5人ずつによる「バトルロイヤル」で決着をつけるってわけ。「バトルロイヤル」までくると、もうボールなんて使わず、敵チーム5人を早くノックアウトした方が勝ち、という前代未聞の肉弾戦だ。少々荒っぽいが、やってみるとスカッとするのは間違いなしだ！なお、モードは1P用リーグ戦の他に、トレーニングモード・バトルロイヤルモード、2P用でバーサスモード・バトルロイヤルモード、設定変更のオプションモードがある。

タックル技は、すべてのモード共通の全15種類だ。技は、選手の体格やボタンを押す時間によって変化し、敵に与えるダメージも4段階に分かれている。早くボタン操作をマスターし、キミの強烈な一撃を喰らわせてやれ！

▲タックル技の1つ、ラリアートが敵選手に決った瞬間。この爽快感こそ『レッスルボール』の醍醐味！ フィールド上にはタックルを受け仰向けになった選手、ノックダウンしている選手が……。まさに火花を散らした格闘だ

▶茶色のトライエリアに、ボールをグリングするとタッチダウン

◀ゴールボードへ向かってシュート!! ボールが赤くなっているのは、青矢印の選手が特殊なシュート「赤いシュート」を放ったため。これはボタンを長時間押すことによって発揮される最大パワーのシュート。ただし、赤くなったボールに触れると敵味方関係なくダメージを受ける

▶ボールを受けたキーパーにラリアートを喰らわす。通常、ゴールキーパーを攻撃できないものだが、ここが『レッスルボール』ならではの"ルールがないのがルール"たる由縁である

▲「バトルロイヤル」では、ボールを使わず、生身の体1つで格闘セッション。選手の重量やボタン操作でタックル技を選び、早く敵選手をノックダウンさせよう。ただし凶器は持っていない、悪しからず

ゲームギア

PAC-MAN パックマン

ナムコット・ゲームギア第一弾は、あの不朽の名作『パックマン』に決定!!

パックマン好評発売中　¥3,500(税別)

スピーディ+カラフル あの懐かしい『パックマン』が、業務用から忠実移植

ナムコゲームの原点ともいうべき『パックマン』が、ゲームギアで新登場！

ゲーム内容は、みんなもよく知ってる通り、迷路の中を動き回るモンスターたちをよけながら、パックマンが、フィールド内のドットエサを食べてゆくというもの。全部食べるとラウンドクリアだ。当然、パワーエサやフルーツターゲットも完備。中でも、各モンスターの性格・特徴は実によく描かれている。限りなく業務用『パックマン』に近い仕上がりになったんだ。

読者のキミは、もうプレイしたかな？　一人で腕を磨いたあとは、やっぱり対戦モードで勝負したいよね。自分のパックマンが、パワーエサを利用してモンスターを食べる。すると、食べた数だけモンスターを相手のフィールドに送り込むことができるんだ。ゲームスタート時点では、自分と相手、それぞれのフィールドにモンスターは4匹ずつ。つまり、キミが4匹のモンスターを食べつくすと、相手のフィールドでは8匹のモンスターが追いかけ回すことになる。こうなるともうパニックだね。さあ、どちらが先にラウンドクリアするか、はたまた残りのパックマンを使いはたしてリタイヤするか……対戦プレイならではの面白さだね。

◀ゲームフィールド全体が一画面に収まった「ちっちゃいモード」。さあ、モンスターが出てくるぞ〜〜

▲パワーエサを食べるとモンスターの色が変わり、一定時間イジケモンスターとなる。この間にモンスターを食べると得点になるよ

▲キャラクターが見やすい「でっかいモード」のスクロール画面。パックマンの前にはパワーエサが。高得点のチャンス！

◀各ラウンドとも、ドットエサを食べた数によってフルーツターゲットが出現。取ればボーナス点が入る。画面右下は、数字が残りのパックマン、フルーツ数が消化したラウンド数

▲対戦モード画面、右側に自分と相手の得点が表示される。このパックマンは、何と8匹ものモンスターに取り囲まれている。早くパワーエサでモンスターたちを食べて、相手側にモンスターを送り返さなくちゃ

▲勝った者だけが見られる勝利報告画面。相手は手持ちのパックマンを全部食べられて、リタイヤしちゃったんだね

ナムコット麻雀Ⅲ

ナムコットが放つ、マージャンゲームの決定版。ついに完成!!

ナムコット麻雀Ⅲ

マージャン天国　3月8日発売 ¥4,900(税別)

マージャン武者修業で腕を試す時がきた

ナムコット麻雀も既に3本目。牌(パイ)の並べ方から親切指導した1作目、基本が身についたところで上海への道を急いだ2作目。そして期待の3作目は、腕に自信のある雀士をも唸らせる仕上がりの『マージャン天国』だ。

モードは全部で3種類。まずは腕だめし「対局麻雀モード」。並みいる6人の対局者の中から、1人を選び出し対局。ルールは、一般的によく使われているものを採用した「標準麻雀ルール」と、運よりも実力、一発やドラを使わない「競技麻雀ルール」の2つ。どちらかを選び、さらに細かくルール設定して勝負をつけよう。

そしていよいよこのゲームの要(かなめ)「アドベンチャー麻雀モード」。無敵老子のもとで特訓を積んだキミは、日本一周マージャン武者修業の旅に出る。すごろく状のマップには対局者が出現、一局勝負して勝てば1ハンにつき1コマ前進、負けると相手の手の大きさに関係なく1コマ後退。コマはマーク別に4種類あり、止まるとイベントが発生(◇=牌めくり、♡=おみくじ、☆=宝くじ、♤=ハプニング)。だから、キミが必要としているイベント・コマのマークが2つ先だとすれば2ハンで勝利、逆に1つ後ろにもどりたいときは、一局負けるのも戦略の1つだ。自分の現在の状態、持ち点・パワー・運・アイテムをステイタス画面で確め、常にゲームの情勢を読むことが大切だ。特に絵付コマは、ボス対局者が持ち構えているから要注意。まさに波乱万丈、人生ゲームそのもののモードなのだ。

そして最後は「トレーニングモード」。これは、対局者によってはなかなかスゴイ条件を提示してくる。5秒切り(ツモ捨て牌を5秒以内に行う)、雀球麻雀(ジャンキュウマージャン)(索子(ソーズ)の中張牌(チュンチャンパイ)を使わない、混一(ホンイッ)・清一(チンイッ)ができやすい)、理牌(リーパイ)なし(手牌を理牌しない)、の3種類を、各対局者がおのおの組み合せで提示してくるのだ。キミはその条件のもとで、個性豊かな対局者たちと勝負しなければならない。

指がウズウズしてきたキミ、発売日はもうすぐだぞ。

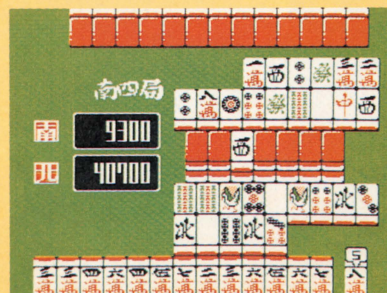
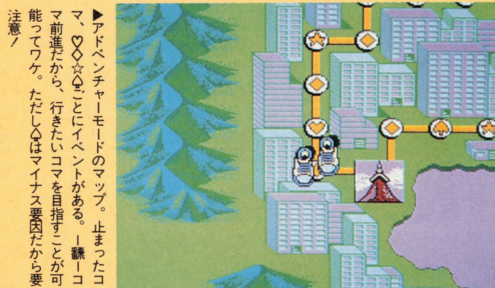
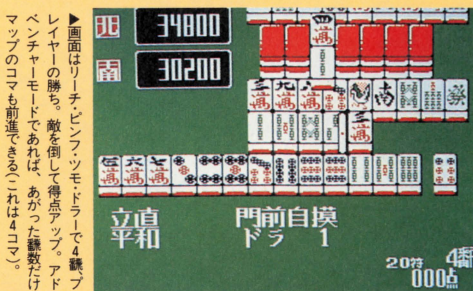
▶画面はリーチ・ピンフ・ツモ・ドラ1で4飜、プレイヤーの勝ち。敵を倒して得点アップ。アドベンチャーモードであれば、あがった飜数だけマップのコマも前進できる(これは4コマ)。

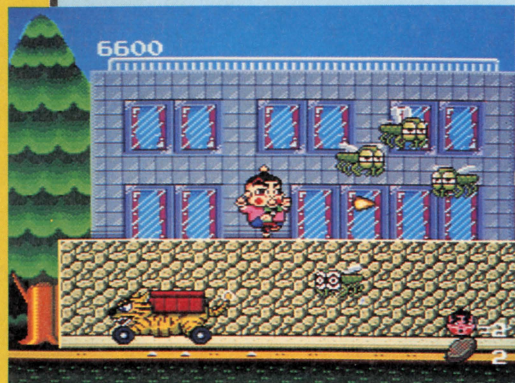
▶アドベンチャーモードのマップ。止まったコマ、♡◇☆♤ごとにイベントがある。1飜1コマ前進だから、行きたいコマを目指すことが可能ってワケ。ただし♤はマイナス要因だから要注意!

◀マップ上、絵のついたコマに止まると、半荘勝負のボス戦だ。ボス戦では、イベントで得たアイテムがフルに利用できる。なかなか手ごわいボスたち、キミの腕の見せどころだ!

◀トレーニングモードは条件がつきもの。これは、理牌できない上に、各5秒以内にツモってステハイしなければならない、時間切れの場合は、カーソルが止まっている牌がステハイされる。

▲対戦相手の1人、根萌十三(アドベンチャーモード)。勝手に対戦条件を投げつけてくる雀鬼なヤツ。かなわない場合はトレーニングモードで、いろいろな相手と、いろいろな条件で対戦し、修業をつんでから、改めて勝負に挑もう。

※このソフトはシャープ社製C1ではご使用になれません。

PC エンジン

コロコロコミック(小学館)でお馴染みの『おぼっちゃまくん』がギャグセンス満載のコミカルアクションゲームに!

◀ちゃまとたける古墳を荒らす奴は誰とぶぁい。この茶魔ちゃまがこらしめてやるとぶぁい! ぼっくんの武器は「さいならっきょ」。ビュンビュン発射して敵をやっつけてクリクリ。もちろん、パワーアップアイテムも備わってるぶぁ〜い

3月15日発売 ¥6,800(税別)

ちゃまとたける古墳の謎をつきとめろ

パワー全開、ギャグ満載。マンガ『おぼっちゃまくん』がコミカルアクションゲームになっちゃったよ。一体、何が起こるんだろう、これは見逃してはおけないぞ!!

ゲームの主人公は、言わずと知れた御坊コンツェルンの御曹司・御坊茶魔。普段は何の心配もなく生活している茶魔であるが、最近になって祖先「ちゃまとたける」の古墳がみるみるうちに隆起し、危機状態にあるではないか!さては御坊家の優雅な生活に嫉妬する牛鬼魔王のしわざか。

さすがの茶魔も不吉な予感を感じずにはいられない。しかも、茶魔のいいなけつ、いや、いいなづけの御嬢沙麻代と第一ご学友柿野くんが何者かにさらわれてしまった! この2つの事件、何か関係があるかも…。古墳の謎を探り、囚われの2人を救出すべく、茶魔は勇気の炎を燃えあがらせたのだった——。

ゲームは横スクロールで4エリア。それぞれのエリアが4面ずつで構成されている。茶魔の武器は敵にらっきょうをぶつけてやっつける「さいならっきょ」と敵の上に乗っかってやっつける「ふんづけ」。低い身長は2段階のジャンプでカバー。レバーを下げると「こんにチワワ」になって速く走ることもできる。当然アイテムもギャグたっぷり。まずは画面に青ガメマークが出たら、すかさず取ろう。茶魔をボディガードしてくれるよ。これを盾に敵から身を守るのだ。他に、茶魔のおとうちゃまが自家用ヘリで敵をなぎ倒してくれたり、1アップしたりするアイテムが揃っているよ。

それと各エリアのシチュエーションが、何とも奇想天外。おとうちゃまが経営する遊園地「富士チャマーハイランド」あり、高級住宅地・田園調布あり、海中ありと、さすがは上流階級。しかし、茶魔の愛すべきところは、庶民のゲームプレイヤーを十分楽しませてくれるってとこ。全くもって金持ちの鑑ではないか。

茶魔よ、上流階級で育まれたギャグ精神にのっとり、茶魔を邪魔する敵キャラをやっつけ、古墳の謎を解き明かすのだ。囚われの2人を助け出し、早く「友だちんこ」してあげよう!!

▲ぼっくん、「あばれコマイヌ」にはさまれそうぶぁい! けど、お助け軍団「身我割成高」がボディガードしてくれとるとでしゅ。ぼっくんの頭上には大好物の和菓子、鶴岡八幡の「いたらき」が。20個集めると1upぶぁい!!

▲バラバラバラ……さて、あの音は——「茶魔っ、助けに来たぞ!」。あ、最愛なるおとうちゃまでしゅ。ぼっくんを襲うどっつきのわぐまをやっつけるために自家用ヘリで来てくれたとぶぁい。これは、有難〜い父子愛のアイテムのお陰ぶぁい♡

◀ツボの中から出現する強そうなマッチョマン「チキンブイブイ」。ぼっくん、弱い者いじめは許せないぶぁい。「さいならっきょ」で攻撃するのみ! ほ〜ら、見てクリ見てクリ。胸に当たって破裂しとるぶぁい! へっけけ〜、ざまあみろぶぁい

▶柿野くんは一番の友だちんこぶぁい。ぼっくん、NG読者とも友だちんこしたいぶぁい。だから早くプレイしてみてクリ!!

■PCエンジン　プロ野球

ワールドスタジアム'91

4人同時プレイ可能！勝利の秘訣は2人の協力！

なんと今度のワースタは、4人同時プレイが楽しめちゃうぞ！2人対2人で協力しあい、投手と野手・打者と走者をそれぞれ操作。球場もガラリと改装した上、ファインプレーもビシビシ楽しめちゃうぞ！　やっぱり野球ゲームはナムコにおまかせ！

3月21日発売予定
予価¥5,800(税別)

■メガドライブ

ふしぎの海のナディア

ナディアがメガドライブで登場

NHKテレビでの人気アニメーションがアドベンチャーゲームになったよ。謎の宝石ブルーウォーターの秘密を解き明かすべく旅立ったナディア。ナディアの運命はいかに！8メガの大容量で、美しいグラフィック、RPG風のパーティ（最高4人）で展開する壮大なストーリーに期待!!

MEGA DRIVE

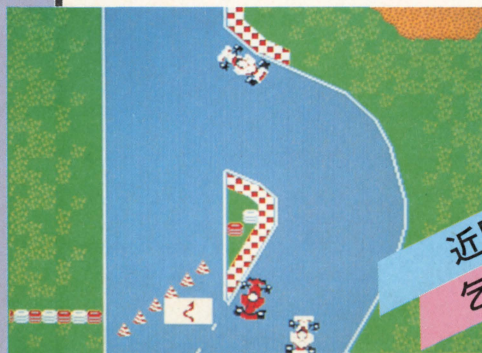
3月19日発売予定
予価¥6,500(税別)

■ファミリーコンピュータ

ファミリーサーキット'91

サーキットのヒーロー、ワールドチャンピオンはキミだ！

毎年激しいバトルを展開するFIレース。今年はどのドライバーが活躍するか、とっても楽しみ。けど『ファミリーサーキット'91』でのヒーローはキミ自身なのだ。マシンもリニューアルした'91年度版。バッチリスピード感を味わってほしい!!

（このソフトはシャープC1ではご使用になれません）

近日発売
乞うご期待！

■ゲームボーイ

ファミリージョッキー

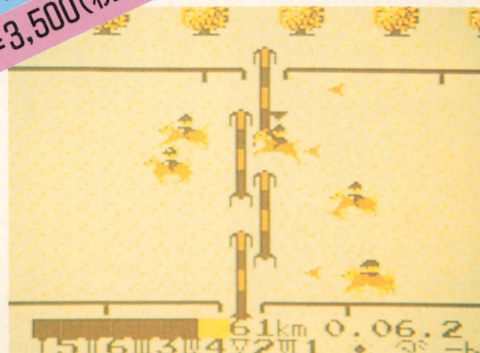
愛馬を成長させてステップアップ 目指すは天皇賞だ！

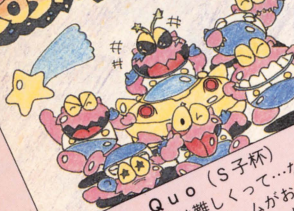
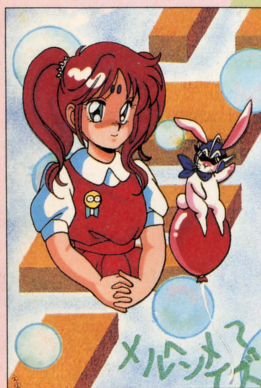
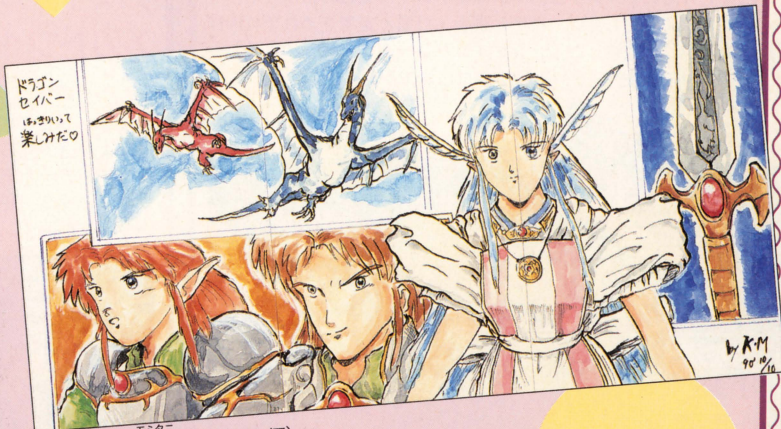
最近は女性ファンもメキメキと増えているダービー。ジョッキーもアイドル並みの人気を見せているよね。そこで、ナムコットが放つのはゲームボーイ用『ファミリージョッキー』。天皇賞めざし、早く彼女と対戦プレイしたいね。

Nintendo GAME BOY™

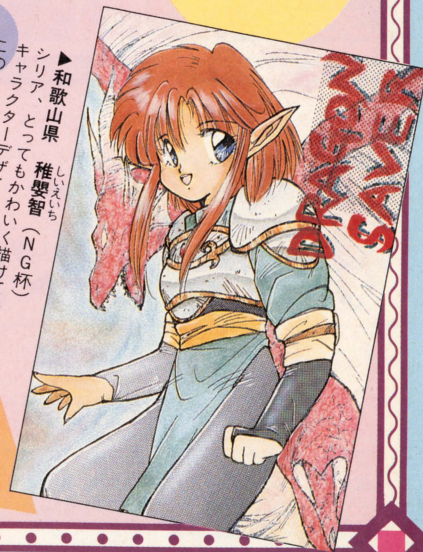
対戦型
1人でも遊べます

3月29日発売予定
¥3,500(税込)

※NG37号でお伝えしたGB用『バトルシティー』が発売延期となりました。深くおわびいたします。決定次第、誌上で告知させていただきます。

雑貨屋 イ・ラ・ス・ト・広場

最近シリアのイラストがたくさん届きます。人気のあるナムコギャルズにまた１人加わったって感じだね。でもギャルだけじゃなく、ギャグのイラストなんかもいいよね。ギャッハハと笑えるイラストも待ってるよ。

▲札幌市　Ｑｕｏ（Ｓ子杯）
今どきのゲームは難しくって…なんておぼやきの方にはこのゲームがおススメです。シンプルで壮快、エレメカシューティング『コズモギャングズ』　のそ

◀北海道　えふりえる（Ｓ子杯）
アニメ手法で凝ったイラストだね。お年玉でＰＣエンジン本体を手に入れて、ぜひプレイしてみてね　のそ

▲兵庫県　籾谷光司（ＮＧ杯）
お〜、３枚組みのドラマチックイラスト。水彩絵具のタッチや４つのシーンの組み合せ方なんかが独特でいいですね。『ドラゴンセイバー』やり込んだら、ゲームインプレッションに送ってね　のそ

◀新潟県　おるおるるる（ＮＧ杯）
ペンネームからして、チャナのファンだってことがよくわかるよね。ＮＧオリジナルＴシャツの柄もチャナなんだ。知ってた？　のそ

▲埼玉県　桜丸（Ｓ子杯）
太陽神アーリアにしては、ちょっと若すぎない？　でもホワイトを効かせたイラストはなかなか斬新だね　のそ

▶和歌山県　稚嬰智（しいえいち）（ＮＧ杯）
シリア、とってもかわいく描けているよね。キャラクターデザイナーになりたいって？　このくらいセンスが良ければ、なれると思うよ　のそ

後記

最近のテレビゲームはハードもソフトもすごく多彩になって、選ぶのが大変なくらいだよね。お年玉はいくらあっても足りないよ——、というのがみんなの本音じゃないかな？

さらに、ＣＤもいっぱい出てるし、ビデオソフトも安く手に入るようになり、衛星放送も楽しめるとあっては、寝る間も惜しくなってくるよね。気がつけば、暖かい部屋にこもりっぱなしってこともあるかもネ。

こんな時代だからこそ気をつけたいのは、もっと体を動かす遊びや、昔ながらの素朴な遊びを忘れないようにしたいってことだよね。外に出て、河原で手作りのタコを飛ばしてごらん。冷たい北風がとってもさわやかに感じるはずだ。

大人が与えてくれる遊びに満足してないで、自分で工夫し作り出すことも大切にしたいね。子供はみんな〃遊びの天才〃。大人になっても、この遊び心を失わないでね

おしらせ

●ＮＧ最新号やバックナンバーをご希望の方は、詳しい申し込み方法がP.25にあるのでご覧ください。
●定期購読ご希望の方には、こちらから詳しい申し込み方法をお送りしますので、ハガキでご請求ください。宛先はＮＧ編集室「定期購読係」です。

NG No.39
NG2月号
1991年2月1日発行
発行/株式会社ナムコ
NG編集室
住所/〒146東京都大田区矢口2-1-21
☎03(3756)2311

次号（No.40　4月号）は3月30日発行予定だよ

NG GALLERY

NGギャラリー

1991 ナムコカレンダー

新しい年も始まりましたね。今年はアレに挑戦しよう！　とか、今年こそコレを続けるぞ！　など、みんな心も新たに、新年の夢や目標を決めていると思います。

'91ナムコカレンダーも元気いっぱい。お馴染みのキャラや人気のヒーローが、毎月愉快に登場します。新年のごあいさつもかねて、ここで紹介しましょう。

今年の年賀状は、ちょっとオシャレにアーリーアメリカン調。カリフォルニアはサンタクララのナムコアメリカから、グリーティングが届きました。
ナムコアメリカでは全米に、「サイバーステーション」という名前でゲーム場を展開していきます。21世紀、世界に向けてはばたくナムコを応援してくださいね。

January

パックマンファミリーを中心に、ナムコのお馴染みキャラクターが集合。大騒ぎの「かるた取り大会」です

May

五月晴れの空を泳ぐこいのぼり。**ベラボーマン**の中村家でも、子供の日をお祝いしています

July

熱帯奥地のアマゾンで、**ワニワニパニック**のワニくんと**ポカスカ探検隊隊長**との3分間一本勝負です

August

古い洋館に迷い込んだパックマンたち。イタズラ好きな**ゴーリーゴースト**のお出迎えです

September

ごちそうをほおばるサンドラ、ワインでいい気分のコアクマン。**ワルキューレ**も天の恵みに感謝して、今日は楽しい収穫祭

December

遠い宇宙から来た**コズモギャングズ**のUFOが、パーティ会場に不時着。もうハチャメチャのクリスマスパーティです

NG
No.39
一九九一年二月一日発行（隔月一回一日発行）第六巻第一号通巻三九号
編集人 遠山貴子
発行人 中村雅哉
〒146 東京都大田区矢口2−1−21 株式会社ナムコ ☎03(3756)2311